可愛い

MANGA ANIME

Kawaii

PIERWSZY POLSKI MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

CENA 7,99 ZŁ W TYM 8% VAT

CD-ACTION WYDANIE SPECJALNE NR 6/2019 (51) INDEX 379166, ISSN 1426-2916

6 PLAKATÓW!

ドクターストーン

DR. STONE

鋼の錬金術師

FULLMETAL ALCHEMIST

ソードアート・オンライン

SWORD ART ONLINE

聖闘士星矢

RYCERZE ZODIAKU: SAINT SEIYA

PONADTO W NUMERZE M.IN.:

KANATA NO ASTRA, HAKATA TONKOTSU RAMENS, YOTSUBA&!, KENGAN ASHURA, KONO YO NO HATE DE KOI WO UTAU SHŌJO YU-NO, COP CRAFT, 7 SEEDS, BERSERK, MAGICAL SEMPAI, TSUTOMU NIHEI, DETEKTYW PIKACHU, JAPOŃSKA GWIAZDKA I NOWY ROK

KONKURS DRAGON BALL!

9 771426 291921 06>







Domez. Connect & Display - Your Way!







FORTNITE

MARVEL STUDIOS
SPIDER-MAN
Far From Home

Disney
FROZEN II

KOLEKCJI DOMEZ SZUKAJ W SKLEPACH

empik mediaexpert SFERIS.pl

LUB NA DOMEZ.PL

DRAGON BALL SUPER

DRAGON STARS
SEZON 5

DRAGON STARS SERIES

SUPER SAIYAN 4 GOKU · ANDROID 17 · CELL FINAL FORM · PICCOLO · FRIEZA 1ST FORM · SUPER SAIYAN 3 GOKU

ZBIERZ CAŁĄ KOLEKCJĘ BOHATERÓW DRAGON BALL SUPER!

FIGUREK DRAGON STARS SZUKAJ NA

SFERIS.pl empik ultima.pl



UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ
O MINI BOHETRÓW DRAGON BALL SUPER



SZUKAJ W SALONACH empik

DOŁĄCZ DO NAS NA
WWW.DRAGONBALLPOLSKA.PL



KONKURS

DRAGON STARS SERIES

DRAGON BALL SUPER

Mamy dla Was prawdziwy smakołyk z uniwersum *Dragon Balla*, oto zestawy figurek DRAGON STARS z serii *Dragon Ball SUPER*, które mogą być Wasze, jeśli weźmiecie udział w naszym kawaii konkursie z wielkimi wojownikami w rolach głównych!

Biorąc udział w konkursie, macie szansę wygrać jedną z pięciu figurek:

★ Super Saiyan Gohan
★ Majin Buu Final Form
★ Super Saiyan Vegeta
★ Zamasu
★ Golden Frieza



CO TRZEBA ZROBIĆ?

Hasło zadania konkursowego brzmi: „**Kawaii Dragon Ball**", a zadanie polega na... stworzeniu „Kawaii Dragon Balla"! Bądźcie kreatywni, to może być: rysunek, grafika, zdjęcie, rzeźba, fotomontaż, czy też każda inna technika wizualna – istotny jest tylko (kawaii) efekt końcowy! Z czym Wam się kojarzy „**Kawaii Dragon Ball**"? Sprawdźmy to! Najciekawsze z prac pojawią się również w rubryce KSK!

REGULAMIN KONKURSU

Prace w postaci grafiki, zdjęcia lub skanu nadsyłamy na redakcyjnego emaila: **kawaii@bauer.pl** z tytułem **Konkurs Kawaii Dragon Ball**. Na Wasze kawaii dzieła czekamy **do końca 2019 roku**, czyli **do 31 grudnia włącznie**. Każdy ma prawo do jednego zgłoszenia (jednego e-maila z jedną pracą). Zwycięzcy zostaną wyłonieni w ciągu **5 dni od chwili zakończenia konkursu**, a następnie każdy ze zwycięzców otrzyma e-maila z prośbą o podanie swoich **danych osobowych i adresu do wysyłki nagrody (imię i nazwisko, adres korespondencyjny, telefon kontaktowy)**. Na podanie kompletnych danych będziemy czekać **3 dni**; jeśli powyższe informacje nie zostaną przesłane, nagroda automatycznie przejdzie na kolejną wytypowaną przez redakcję osobę. Wysyłka nagród możliwa jest tylko na terenie Polski. Do dzieła!

Fundatorem nagród w konkursie jest Gundam Polska.

Figurki DRAGON STARS z serii *Dragon Ball SUPER* można nabyć w następujących sklepach:

empik SFERIS.pl ultima.pl

SPIS TREŚCI

KAWAII NEWS

MANGA & ANIME NA TOPIE

PONADCZASOWE HITY MANGA & ANIME

KAWAII RÓŻNOŚCI



Rys. Darek Styrna



Kawaii FB.

Nadlatujemy!

Tak jest, to znowu my, niepoprawni fani japońskiej popkultury, nadlatujemy z nową porcją niesamowitych informacji zarówno dla nowych, jak i doświadczonych fanów. I nie spowolniły nas ani wakacje, ani nadchodząca zima. Ba, mało tego – w planach na najbliższy rok mamy zintensyfikowanie działań, bo japońska popkultura to nasza pasja i styl życia. Entuzjazmu więc nam nie brakuje, ale jednocześnie skłamałbym, mówiąc, że podczas tworzenia tego wydania magazynu towarzyszyła nam wyłącznie radość. Był też smutek. Mam tu na myśli tragedię, jaka rozegrała się w lipcu bieżącego roku w Kioto i o której piszemy w tym numerze. Tragedię, która wstrząsnęła fanami japońskiej popkultury na całym świecie i nadała głębsze znaczenie idei poświęcenia się swojej pasji. Oto smutny obraz tego, czym się stajemy, gdy pozwalamy, aby zawładnęła nami nienawiść – zjawisko tak powszechne w dzisiejszym świecie. Dlatego też jedną z głównych idei tego magazynu – o czym już wielokrotnie wspominaliśmy – jest dzielenie się radością z obcowania z naszą wspólną pasją. Tak po prostu. Tylko tyle i aż tyle. Słowo „kawaii" bowiem to nie tylko określenie kolorowego, popkulturowego stylu, ale stojąca za tym szersza idea, której masowo hołduje powojenna, współczesna Japonia – idea pokoju, świata pozbawionego przemocy, wypełnionego pozytywnymi emocjami i życzliwością. I z takim właśnie kawaii przesłaniem chcielibyśmy zawsze do Was przychodzić. Być może to niewiele, ale gdyby każdy z nas zrobił tak niewiele, świat naprawdę byłby kawaii.

Paweł „MrJedi" Musiałowski



PLAKATY:
A4: Kono Subarashii Sekai ni Shukufuku wo!, Dr. Stone, Kanata no Astra, Kalendarz Kawaii 2020; A3: Fullmetal Alchemist, Sword Art Online

Kontakt z redakcją:
magazynkawaii kawaii@bauer.pl

kawaii@bauer.pl

REDAKCJA
ul. Słonimskiego 1A, 50-304 Wrocław

REDAKTOR NACZELNY:
Dawid Bojarski
REDAKTOR PROWADZĄCY:
Paweł Musiałowski

AUTORZY:
Aleksandra Tora, Dawid Biel, Sandra Jaworska, Jarosław Kowal, Natalia Kitamura, Michał Lipka, Monika Szyszka, Paweł Musiałowski, Robert Kroczek, Paulina Rudel, Marcin Rutkowski, Dariusz Styrna, Marcin Świętoniewski, Sonia Lipnicka

DYREKTOR ARTYSTYCZNY:
Jacek Sawicki
OPRACOWANIE GRAFICZNE:
Małgorzata Gajderowicz, Michał Sienkiewicz

SEKRETARIAT:
tel. 71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Słonimskiego 1A, 50-304 Wrocław
PRENUMERATA: tel. 22 517 05 31
BIURO REKLAMY: Michał Lisowski,
tel. 600 488 710, michal.lisowski@bauer.pl
ADRESY E-MAILOWE PRACOWNIKÓW BIURA REKLAMY:
imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.

GRAFIKA NA OKŁADCE:
© 米スタジオ・Boichi／集英社・Dr. STONE製作委員会

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

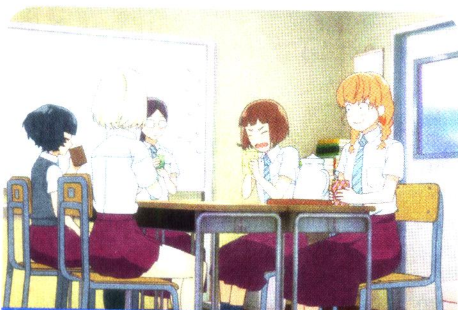
PREZES ZARZĄDU: Tomasz Namysł
WICEPREZES ZARZĄDU: Andrzej Choynowski
CZŁONKOWIE ZARZĄDU: Sławomir Bandurski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
DYREKTOR WYDAWNICZY: Zbigniew Bański
DYREKTOR DS. PRODUKCJI: Piotr Orełko
DYREKTOR DS. DYSTRYBUCJI I OBSŁUGI KLIENTA: Piotr Ludwicki
DYREKTOR BIURA REKLAMY: Izabela Sarnecka
DRUK: Drukarnia Walstead Kraków Sp. z o. o.

PRZEGLĄD PREMIER ANIME

Lato 2019

Tradycyjnie już serdecznie zapraszam wszystkich do zapoznania się z zawartością kończącego się właśnie letniego sezonu anime 2019. I również tradycyjnie na samym początku kilka ogólnych słów podsumowania. Pod względem liczby tytułów sezon ten wypada dość umiarkowanie, nawet jeśli weźmie się pod uwagę tytuły ciągnące się od wiosny. Oczywiście nie zabrakło kilku kontynuacji znanych już pozycji, najczęściej powtarzającymi się tagami gatunkowymi są zaś *akcja* i *komedia*, a tuż za nimi *okruchy życia*. W kinach także nie było szału, zaledwie kilkanaście premier, w tym między innymi niekończące się sagi takie jak *Pocket Monsters* czy *Ginga Eiyū Densetsu*. Zwracam za to uwagę na dość sporą liczbę OVA. Miłego przeglądania!

Opracował: Marcin Świętoniewski



ARABURU KISETSU NO OTOME-DOMO YO

studio: Lay-duce gatunek: romans, dramat, okruchy życia
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Opowieść o pięciu członkiniach szkolnego klubu literackiego, u których właśnie rozpoczął się burzliwy okres dojrzewania emocjonalnego.



ENSEMBLE STARS!

studio: David Production gatunek: muzyka, okruchy życia
rodzaj: TV liczba odcinków: 24
czas trwania: 24 min

Klasyczny „reverse harem", którego akcja toczy się w męskiej szkole kształcącej przyszłych idoli.



CANNON BUSTERS

studio: Satelight gatunek: akcja, przygoda, mecha, s.f.
rodzaj: ONA liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Trójka bohaterów przemierza steampunkowy świat, przeżywając po drodze niezwykle emocjonujące przygody.



BEM

studio: LandQ studios/Production I.G gatunek: horror
rodzaj: TV liczba odcinków: 13
czas trwania: 24 min

Mroczna historia trójki humanoidalnych demonów, pragnących stać się ludźmi.



BUSINESS FISH

studio: IANDA gatunek: komedia, okruchy życia
rodzaj: TV szort liczba odcinków: 12
czas trwania: 12 min

Przygotowany techniką motion capture serial o biznesmenach z głowami ryb.



CARDFIGHT!! VANGUARD: SHINEMON-HEN

studio: Oriental Light and Magic gatunek: akcja
rodzaj: TV liczba odcinków: nieokreślona
czas trwania: 24 min

Trzeci sezon zrebootowanego w 2018 roku serialu o przygodach karciarzy.



COP CRAFT

studio: Millepensee gatunek: akcja, s.f.
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Przygody detektywa metropolitarnej policji i pochodzącej z innego świata szlachetnie urodzonej wojowniczki, zmuszonych do wspólnego ścigania przestępców.



ARIFURETA SHOKUGYŌ DE SEKAI SAIKYŌ

studio: White Fox/Asread gatunek: akcja, fantasy, harem, romans
rodzaj: TV liczba odcinków: 13
czas trwania: 24 min

Od zera do bohatera, czyli dramatyczne dzieje zupełnie przeciętnego ucznia, przeniesionego wraz ze swoją klasą do krainy fantasy.



DUNGEON NI DEAI WO MOTOMERU NO WA MACHIGATTEIRU DARŌ KA II

studio: J.C. Staff gatunek: akcja, przygoda, fantasy, komedia, romans
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Kontynuacja dziejów poszukiwacza przygód i towarzyszącej mu bogini.





DR. STONE

studio: TMS Entertainment gatunek: s.f., akcja, komedia
rodzaj: TV liczba odcinków: 24
czas trwania: 24 min

Na skutek tajemniczego promieniowania cała ludzkość zostaje spetryfikowana (zamieniona w kamienie) na 3700 lat. Na barkach uwolnionych osób spoczywać będzie odbudowa ziemskiej cywilizacji.

GRANBELM

studio: Nexus gatunek: fantasy, mecha, akcja, mahō shōjo
rodzaj: TV liczba odcinków: 13
czas trwania: 25 min

Przygody magicznych wojowniczek w ogromnych robotach, próbujących wygrać wielki turniej.



DUMBBELL NAN KILO MOTERU?

studio: Doga Kobo gatunek: komedia, sport, okruchy życia, ecchi
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Komediowe perypetie pewnej dziewczyny, która pragnie schudnąć.



ENEN NO SHŌBŌTAI

studio: David Production gatunek: akcja, komedia, dramat, s.f., ecchi
rodzaj: TV liczba odcinków: 24
czas trwania: 24 min

Przygody brygady strażaków walczącej z tajemniczymi przypadkami samozapłonów.



GIVEN

studio: Lerche gatunek: muzyka, okruchy życia, romans, dramat, komedia
rodzaj: TV liczba odcinków: 11
czas trwania: 23 min

Yaoi opowiadający o miłości pomiędzy członkami tytułowej grupy muzycznej.



HAN HUA RI JI (GOD TROUBLES ME)

studio: L²Studio gatunek: komedia, okruchy życia
rodzaj: ONA liczba odcinków: 12
czas trwania: 12 min

Młoda dziewczyna wynajmuje mieszkanie, nie mając pojęcia, że znajdzie w nim nieziemskich sublokatorów... Produkcja chińska.



JOSHIKŌSEI NO MUDAZUKAI

studio: Passione gatunek: komedia, okruchy życia
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Komediowe perypetie trójki szkolnych przyjaciółek.



KATSUTE KAMI DATTA KEMONO-TACHI E

studio: MAPPA gatunek: akcja, dramat, fantasy, tajemnica
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

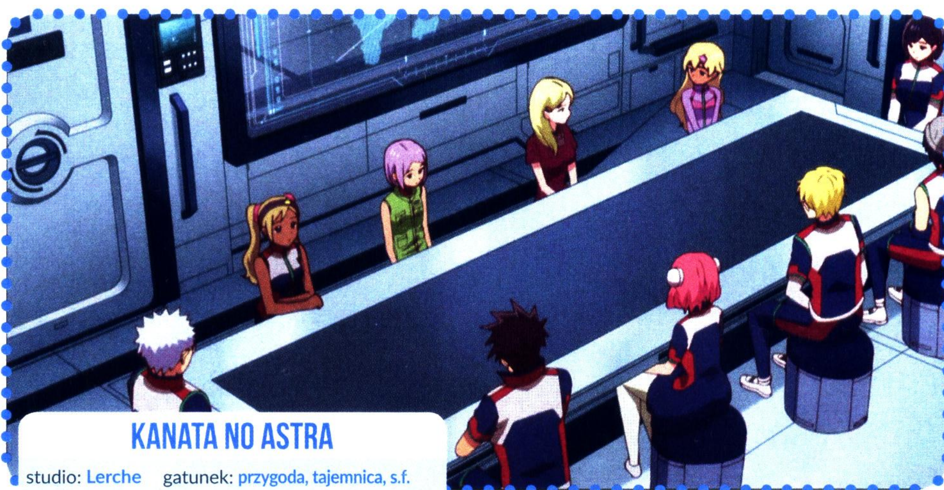
Przygody dziewczyny polującej na pozostałych po wojnie, magicznie stworzonych żołnierzy...



HERO MASK

studio: Studio Pierrot gatunek: akcja, s.f., tajemnica
rodzaj: ONA liczba odcinków: 9
czas trwania: 24 min

Druga odsłona tajemniczej historii kryminalnej z eksperymentami genetycznymi w tle.



KANATA NO ASTRA

studio: Lerche gatunek: przygoda, tajemnica, s.f.
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min/2x48 min

Grupa zagubionych w kosmosie uczniów próbuje powrócić na swoją rodzinną planetę.



ISEKAI CHEAT MAGICIAN

studio: Encourage Films gatunek: akcja, przygoda, fantasy
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Przygody dwojga przyjaciół przeniesionych do krainy fantasy.



KARAKAI JŌZU NO TAKAGI-SAN 2

studio: Shin-Ei Animation gatunek: komedia, romans, okruchy życia
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Kontynuacja zabawnych perypetii gimnazjalisty oraz jego niepokornej, ciągle dokuczającej mu koleżanki.



KAWAIKEREBA HENTAI DEMO SUKI NI NATTE KUREMASU KA?

studio: Geek Toys gatunek: komedia, romans, ecchi
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Główny bohater próbuje zorientować się, która ze szkolnych koleżanek jest autorką adresowanego do niego liściku miłosnego wraz z małym upominkiem w środku.



KOCHOKI: WAKAKI NOBUNAGA

studio: Studio DEEN gatunek: przygoda
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Serial opowiadający historię Ody Nobunagi od czasów jego młodzieńczych lat.



KŪCHŪ GUNKAN ATLANTIS

studio: Gekigadan gatunek: akcja, mecha
rodzaj: ONA liczba odcinków: 1
czas trwania: 18 min

Historia pewnego chłopca, który usiłuje uratować porwaną dziewczynkę przy pomocy swojego robota. Produkcja młodego, niezależnego studia.



LORD EL-MELLOI II-SEI NO JIKENBO: „RAIL ZEPPELIN" GRACE NOTE

studio: TROYCA gatunek: fantasy, tajemnica, dramat
rodzaj: TV liczba odcinków: 13
czas trwania: 24 min

Tytułowy lord bierze udział w grze, mającej na celu wyłonienie prawowitego właściciela pewnego zamku. Serial osadzony w uniwersum *Fate/stay night*.



MACHIKADO MAZOKU

studio: J.C. Staff gatunek: komedia, okruchy życia, fantasyka, mahō shōjo
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

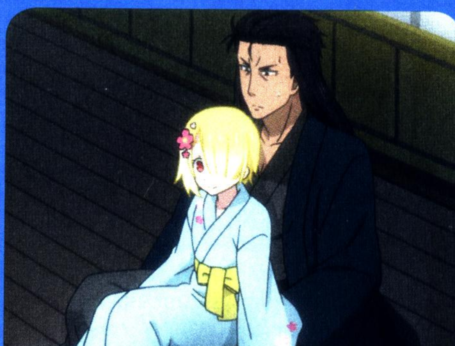
Aby uwolnić się od klątwy ubóstwa rzuconej na cały jej demoniczny ród, pewna nastolatka musi pokonać w walce lokalną magical girl.



MAJIMOJI RURUMO OVA

studio: J.C. Staff gatunek: komedia, fantastyka, ecchi
rodzaj: OVA liczba odcinków: 2
czas trwania: 28 min

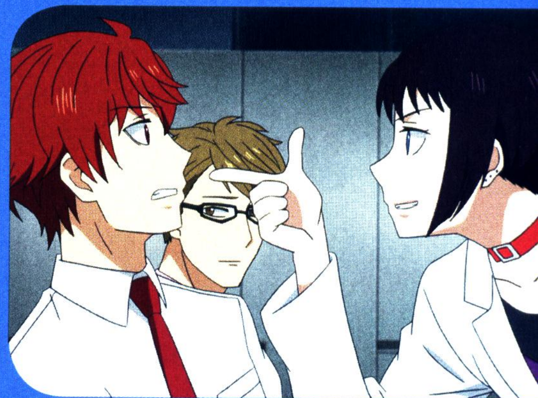
Zakończenie telewizyjnych przygód sympatycznej wiedźmy.



MAŌ-SAMA, RETRY!

studio: EKACHI EPILKA gatunek: akcja, przygoda, fantasy
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Przygody pracownika korporacji zajmującej się grami sieciowymi, który pewnego dnia zostaje wessany w świat jednej z nich.



MAYONAKA NO OCCULT KŌMUIN OVA

studio: LIDENFILMS gatunek: fantastyka, tajemnica
rodzaj: OVA liczba odcinków: 3
czas trwania: 25 min

Trzy niewyemitowane w telewizji odcinki serialu TV (patrz: poprzedni numer *Kawaii*).



NAKA NO HITO GENOME [JIKKYŌCHŪ]

studio: SILVER LINK. gatunek: dramat, akcja, komedia, horror, psychologiczne
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

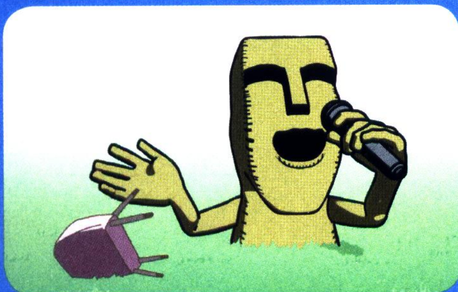
Grupka nastolatków zostaje porwana. Aby się uwolnić, muszą wygrać tajemniczą grę.



NU WUSHEN DE CANZHUO (COOKING WITH VALKYRIES)

studio: BLADE/Thundray gatunek: okruchy życia
rodzaj: ONA liczba odcinków: 10
czas trwania: 5 min

Serial odpryskowy z bohaterkami manhuy *Honkai Impact 3rd*, opartej na grze z telefonów. Tym razem panny próbują swoich sił w kuchni. Produkcja chińska.



ODORU MOWAI-KUN

studio: **Monster's Egg** gatunek: **komedia**
rodzaj: **TV szort** liczba odcinków: **nieokreślona**
czas trwania: **2 min**

Abstrakcyjna opowieść o życiu posągu z Wyspy Wielkanocnej.



SD GUNDAM WORLD: SANGOKU SŌKETSUDEN

studio: **Sunrise** gatunek: **akcja, mecha**
rodzaj: **ONA** liczba odcinków: **nieokreślona**
czas trwania: **15 min**

Klasyczny już *Gundam* przedstawiony w wersji super deformed.



SHŌJO CONTE ALL STARLIGHT

studio: **Kinema Citrus/Imagica Lab.**
gatunek: **komedia, muzyka** rodzaj: **ONA**
liczba odcinków: **nieokreślona** czas trwania: **3 min**

Bohaterki serialu *Shōjo★Kageki Revue Starlight* przedstawione w stylu super deformed.



RE:STAGE! DREAM DAYS♪

studio: Yumeta Company/Graphinica gatunek: muzyka
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Pierwszoklasistka usiłuje wygrać konkurs na najlepszą szkolną idolkę.



SŌNAN DESU KA?

studio: Ezo'la gatunek: przygoda, komedia, ecchi
rodzaj: TV szort liczba odcinków: 12
czas trwania: 13 min

Szalone przygody grupki dziewcząt, które muszą przetrwać na bezludnej wyspie.



TEJINA SENPAI

studio: LIDENFILMS gatunek: komedia, ecchi, romans, okruchy życia
rodzaj: TV szort liczba odcinków: 12
czas trwania: 13 min

Zabawne przypadki licealistki, która pragnie zostać iluzjonistką, ale z powodu ogromnej tremy psuje praktycznie każdy swój numer.



SENKI ZESSHŌ SYMPHOGEAR XV

studio: Satelight gatunek: akcja, muzyka, s.f., mahō shōjo
rodzaj: TV liczba odcinków: 13
czas trwania: 24 min

Piąty i finałowy sezon przygód wojowniczek walczących z rozmaitymi przeciwnikami przy pomocy tytułowych pancerzy, napędzanych siłą muzyki.



STAR-MYU

studio: C-Station gatunek: muzyka, okruchy życia, komedia
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Trzeci sezon opowieści o codziennym życiu uczniów niezwykle prestiżowej szkoły muzycznej.



TOARU KAGAKU NO ACCELERATOR

studio: J.C. Staff/A.C.G.T. gatunek: akcja, s.f.
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Kolejny „odpryskowy" serial anime opowiadający o mieszkańcach Academy City, tym razem skupiający się na osobie Acceleratora.



TRY KNIGHTS

studio: GONZO gatunek: sportowe
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 23 min

Anime o rugby.



YAMI SHIBAI

studio: ILCA gatunek: horror
rodzaj: TV szort liczba odcinków: 13
czas trwania: 5 min

Siódmy już sezon japońskich historyjek o duchach.



YICHANG SHENGWU JIANWEN LU

studio: MMT Technology Co., Ltd. gatunek: fantastyka
rodzaj: ONA liczba odcinków: 13
czas trwania: 20 min

Codzienne życie młodego chłopaka, dzielącego swój apartament z nietypowymi sąsiadkami. Produkcja chińska.



TSŪJŌ KŌGEKI GA ZENTAI KŌGEKI DE NI-KAI KŌGEKI NO OKAASAN WA SUKI DESU KA?

studio: J.C. Staff gatunek: akcja, przygoda, komedia, fantasy, ecchi
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Historia pewnego gracza, który został przeniesiony do gry RPG wraz ze swoją mamą.



VINLAND SAGA

studio: Wit Studio gatunek: przygoda, akcja, dramat
rodzaj: TV liczba odcinków: 24
czas trwania: 24 min

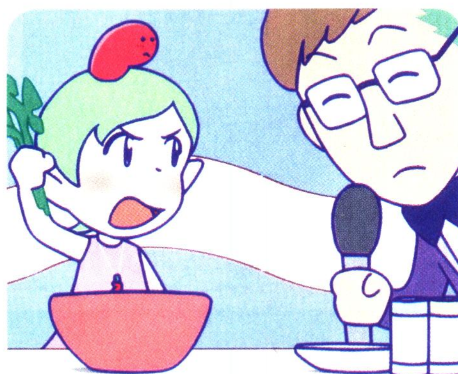
Syn wielkiego wodza wikingów pragnie pomścić śmierć swojego ojca.



UCHI NO KO NO TAME NARABA, ORE WA MOSHIKASHITARA MAŌ MO TAOSERU KAMO SHIRENAI.

studio: Maho Film gatunek: fantasy, przygoda, okruchy życia
rodzaj: TV liczba odcinków: 12
czas trwania: 24 min

Poszukiwacz przygód przygarnia znalezioną w lesie demoniczną dziewczynkę.



HAKATA MENTAI! PIRIKARAKO-CHAN

studio: G-angle gatunek: komedia, okruchy życia
rodzaj: TV szort liczba odcinków: 12
czas trwania: 4 min

Krótkie historyjki o małej fairy zajmującej się kwestiami żywieniowymi.



KENGAN ASHURA

studio: Larx Entertainment gatunek: acja
rodzaj: ONA liczba odcinków: 12
czas trwania: 25 min

Serial opowiadający o brutalnych walkach korporacyjnych gladiatorów.

JESIEŃ 2019

PRZEGLĄD GORĄCYCH PREMIER

Aoto szybki przegląd premier anime z nadchodzącego/rozpoczynającego się sezonu, którym jak zwykle dokładniej zajmiemy się w kolejnym numerze!



ACTORS: Songs Connection
studio: Drive gatunek: muzyczny



Africa no Salaryman
studio: Hot Zipang gatunek: komedia



Ahiru no Sora
studio: diomedéa gatunek: sport

Ani ni Tsukeru Kusuri wa Nai! 3
studio: **Fanworks** gatunek: **komedia**

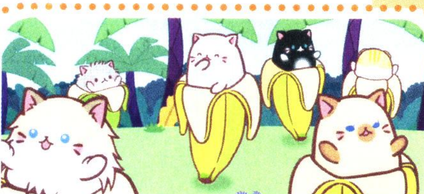
Assassin's Pride
studio: **EMT Squared** gatunek: **fantasy**



Azur Lane
studio: Bibury gatunek: akcja



Babylon
studio: Revoroot gatunek: kryminał



Bananya: Fushigi na Nakama-tachi
studio: Gathering gatunek: okruchy życia

BEASTARS
studio: **Orange** gatunek: **okruchy życia**

Boku no Hero Academia 4
studio: **Orange** gatunek: **okruchy życia**



Boku-tachi wa Benkyō ga Dekinai 2
studio: Studio Silver/Arvo Animation gatunek: komedia



Fate/Grand Order: Zettai Majū Sensen Babylonia
studio: CloverWorks gatunek: akcja

Chihayafuru 3
studio: **MADHOUSE** gatunek: **okruchy życia**

Chōjin Kōkōsei-tachi wa Isekai demo Yoyū de Ikinuku yō desu!
studio: **project No.9** gatunek: **fantasy**

Chūbyō Gekihatsu Boy
studio: **Studio DEEN** gatunek: **komedia**

Fairy Gone 2
studio: **P.A. Works** gatunek: **akcja**



GRANBLUE FANTASY The Animation Season 2
studio: MAPPA gatunek: fantasy





Hataage! Kemono Michi
studio: ENGI gatunek: komedia




Mairimashita! Iruma-kun
studio: CloverWorks gatunek: akcja

High Score Girl II
studio: **J.C. Staff** gatunek: **komedia**



Honzuki no Gekokujō: Shisho ni Naru Tame ni wa Shudan wo Erandeiraremasen
studio: Ajia-Do gatunek: okruchy życia

Hoshiai no Sora
studio: **8-bit** gatunek: **sport**

Hōkago Saikoro Club
studio: **LIDENFILMS** gatunek: **komedia**

Kabukicho Sherlock
studio: **Production I.G** gatunek: **kryminał**

Kaijū Step Wandabada
studio: **Usagi.Ou** gatunek: **komedia**

Kandagawa Jet Girls
studio: **TNK** gatunek: **sport**



Keishicho Tokumu-bu Tokushu Kyoaku-han Taisaku-Shitsu Dai-Nana-ka: Tokunana
studio: Anima&Co. gatunek: akcja

Kono Oto Tomare! 2
studio: **Platinum Vision** gatunek: **muzyka**

Kono Yūsha ga Ore TUEEE Kuse ni Shinchō Sugiru
studio: **White Fox** gatunek: **fantasy**

Nanatsu no Taizai: Kamigami no Gekirin
studio: **Studio DEEN** gatunek: **fantasy**

No Guns Life
studio: **MADHOUSE** gatunek: **akcja**



Ore wo Suki nano wa Omae dake ka yo
studio: CONNECT gatunek: romans

pet
studio: **Geno Studio** gatunek: **fantastyka**



Phantasy Star Online 2: Episode Oracle
studio: GONZO gatunek: sci-fi

Pocket Monsters 2019
studio: **Oriental Light and Magic** gatunek: **akcja**

PSYCHO-PASS 3
studio: **Production I.G** gatunek: **s.f.**



Radiant 2
studio: Lerche gatunek: akcja

Rifle Is Beautiful
studio: **Studio 3Hz** gatunek: **sport**

Shin Chūka Ichiban!
studio: **NAS** gatunek: **komedia**

Shokugeki no Sōma: Shin no Sara
studio: **J.C. Staff** gatunek: **akcja**



Stand My Heroes: PIECE OF TRUTH
studio: M.S.C gatunek: reverse harem

Sword Art Online: Alicization - War of Underworld
studio: **A-1 Pictures** gatunek: **isekai** ?

Taeko no Nichijō
studio: **DLE** gatunek: **okruchy życia**

Tenka Hyakken: Meiji-kan e Yōkoso!
studio: **LIDENFILMS** gatunek: **akcja**



Urashimasakatasen no Nichijō
studio: GAINAX Kyoto gatunek: okruchy życia



Val x Love
studio: Hoods Entertainment gatunek: fantastyka



Watashi, Nōryoku wa Heikinchi de tte Itta yo ne!
studio: project No.9 gatunek: fantasy

Z/X: Code Reunion
studio: **Passione** gatunek: **sci-fi**

Zoids Wild Zero
studio: **Oriental Light and Magic** gatunek: **akcja**

かわいい ホット ニュース

KAWAII HOTTO

Redaguje: Marcin Świętoniewski

AHIRU NO SORA

Sora Kurumatani jest niski i słaby, ale nie przeszkadza mu to w kochaniu koszykówki, w którą zagrywa się od dziecka. Wiąże go też obietnica dana matce, że wygra swój pierwszy licealny turniej. Lecz niestety – po dołączeniu do szkolnego klubu koszykówki Sora szybko przekonuje się, iż jest to raczej bezpieczna przystań dla chuliganów i nikt tutaj zbytnio nie pali się do uprawiania tego sportu na serio. Mimo tego chłopak nie odpuszcza, a dzięki jego gorliwości obecny stan rzeczy wkrótce ulegnie zmianie.

Nigdy nie mogłem wyjść z podziwu dla Japończyków: jak to się dzieje, że choć nie lubię oglądać sportu i zbytnio mnie nie interesuje jego uprawianie, to wszelakie anime o tej tematyce łykam niczym pelikan? Klasyczny już *Attacker YŌ!* (u nas znany jako *Pojedynek Aniołów*), *Captain Tsubasa*, *Slam Dunk*, *Battle Athletes*, *Baby Steps*, *Haikyu!!* czy *Diamond no Ace*, dzięki któremu wreszcie nauczyłem się reguł gry w baseball – wszystkie te tytuły dostarczyły mi mnóstwa emocji i niezapomnianych wrażeń. Dzieje się tak nawet pomimo komicznej wręcz dawki zwyczajowej naiwności oraz przesady. Dla przykładu można tutaj przytoczyć chociażby trwające niekiedy po kilka odcinków, „wielokilometrowe rajdy" na bramkę przeciwnika w *Tsubasie*, podczas których bohaterowie dają radę przemyśleć całe swoje życie przed oddaniem strzału, albo standardowy schemat fabularny „od zera do bohatera". Czy *Ahiru no Sora* będzie od nich wolny? Trudno to stwierdzić bez znajomości mangi i po obejrzeniu zaledwie pierwszego odcinka, ale już po tym, co się w nim wydarzyło, jedno jest pewne – będzie się działo!

Ahiru no Sora
Rodzaj: TV | Gatunek: sportowe
Liczba serii/odcinków: nieokreślona | Produkcja: © 日向武史・講談社／「あひるの空」製作委員会・テレビ東京 | Strona oficjalna: ahirunosora.jp | Twitter: ahirunosora_tv | Data premiery: 2.10.2019

ASSASSINS PRIDE



Akcja tej utrzymanej w klimatach fantasy opowieści toczy się w świecie, w którym wyłącznie członkowie szlachetnych rodów posiadają zapasy *many*, niezbędne do walki z potworami. Nie bywa to jednak sztywną regułą, czego przykładem jest główna bohaterka niniejszej historii – Melida Angel. Pomimo uczęszczania do specjalnej szkoły dziewczyna zdaje się być kompletnie pozbawiona *many*. W celu obudzenia jej pełnego potencjału ma się nią zaopiekować pochodzący z książęcej rodziny Kufa Vampir. Jeśli jednak okaże się to niemożliwe, drugim zadaniem Kufy będzie potajemne zamordowanie Melidy.

Po zapoznaniu się z powyższym zarysem fabularnym i dostępnymi trailerami oczywiście można bez większego ryzyka pomyłki założyć, że do żadnego mordu zapewne nie dojdzie. Obstawiałbym raczej gorące uczucie, które wkrótce połączy wspomnianą powyżej parę. Zresztą obecność kilku innych bohaterek zdaje się potwierdzać prawdopodobieństwo wystąpienia wątku miłosnego. Oprócz tego bez wątpienia nie zabraknie widowiskowych walk, jak również elementów dramatycznych, a może nawet i lekko patetycznych. Tym niemniej internetowe śledztwo jasno pokazało, iż zarówno wciąż wydawane nowelki, jak i manga służąca tutaj za materiał źródłowy, cieszą się niesłabnącą popularnością wśród fanów, samo anime zaś przewija się na szczytach list najbardziej wyczekiwanych jesiennych produkcji. Czas pokaże, czy pokładane w nim nadzieje nie okażą się złudnymi.

Assassins Pride
Rodzaj: TV | Gatunek: fantasy
Liczba serii/odcinków: nieokreślona | Produkcja: © 2019 天城ケイ・ニノモトニノ／株式会社KADOKAWA／アサシンズプライド 製作委員会京 | Strona oficjalna: assassinspride-anime.com | Twitter: assassins_anime | Data premiery: 10.10.2019

BEASTARS

Witajcie w świecie antropomorficznych zwierząt, gdzie roślinożercy i mięsożercy koegzystują ze sobą w bardzo ludzkich realiach. Fabuła skupia się tu na uczęszczającej do Cherryton Academy młodzieży, której życie wypełnione jest nadzieją i romansami, jak również nieufnością i niepokojem, czyli – jak w życiu. Kluczowym protagonistą tej historii jest wilk o imieniu Legoshi, członek kółka teatralnego. Niech jego drapieżny wygląd was nie zwiedzie – Legoshi jest spokojny i ma bardzo czułe serce. Lecz niestety, przez wzgląd na przynależność do gatunku mięsożerców, przez całe życie budził strach i nienawiść innych zwierzaków. Ale oto nadchodzi zmiana – Legoshi wkrótce nawiąże bliskie kontakty z kolegami i koleżankami z klasy, pomagając im zwalczać ich własne demony.



Miałem już przyjemność zapoznać się z kilkoma początkowymi rozdziałami oryginalnej mangi. Gdyby anime dało radę utrzymać panujący w niej dość mroczny klimat, to być może mielibyśmy tutaj do czynienia z nowym hitem...? Dzieje bohaterów przedstawione są nierzadko w sposób niezwykle dramatyczny, stanowiąc niezłą podstawę do złożonego studium psychologicznego. Tym ciekawszego, że poza moralną oceną ich zachowań odbiorca przez cały czas musi brać pod uwagę gatunek, do którego przypisana jest dana postać. Niestety, po premierze pierwszego odcinka podniosły się już głosy znawców tematu (opinia z pierwszej ręki), że z fabuły wyparowują raczej istotne fakty, utrudniając jej pełne zrozumienie i zabijając tym klimat oryginału. Konieczne cięcia, czy może droga na skróty? Pozostaje przekonać się, oglądając kolejne odcinki.

BEASTARS
Rodzaj: TV | Gatunek: okruchy życia, dramat, psychologiczne
Liczba serii/odcinków: nieokreślona
Produkcja: © 板垣巴留（秋田書店）／BEASTARS製作委員会 | Strona oficjalna: bst-anime.com | Twitter: bst_anime | Data premiery: 10.10.2019



BOKU NO HERO ACADEMIA

Seria(l) opowiada o losach Izukiego Midoriyi – młodego chłopaka żyjącego w świecie, w którym osoby posiadające jakieś nadnaturalne zdolności nie są niczym nadzwyczajnym. On i jego przyjaciele, uczęszczający wraz z nim do tej samej szkoły, próbują na co dzień godzić życie superbohaterów z typową uczniowską rzeczywistością. Jednak w kolejnym, czwartym już sezonie tego megapopularnego serialu może się to okazać niezwykle trudne. *Shie Hassaikai Arc*, na którym będzie oparty ten sezon, to najmroczniejsza i najbardziej emocjonująca część historii. Młodzi bohaterowie zmierzą się w nim z gangiem dowodzonym przez niezwykle groźnego osobnika, potrafiącego manipulować materią oraz przejmować czyjeś supermoce. Ich głównym zadaniem będzie uratowanie z jego rąk dziewczynki o imieniu Eri.

Wedle dostępnych źródeł ów wyścig z czasem zakończy się najbardziej epicką z dotychczasowych bitew. Nic zatem dziwnego w fakcie, że fani niecierpliwie czekają na powrót swoich ulubieńców w ruchu i w kolorze.

Za serial odpowiedzialne jest studio Bones, a konkretniej jedna z jego czterech komórek, oznaczona literą D. Mówiąc o całości, Bones posiada na swoim koncie m.in. takie tytuły jak: *Angelic Layer*, *RahXephon*, *Wolf's Rain*, obydwie wersje *Fullmetal Alchemist*, *Eureka Seven*, *Darker Than Black*, *Soul Eater*, *Space Dandy*, *Chaika*, *Show by Rock!!*, *Bungo Stray Dogs* czy właśnie zakończony *Carole & Tuesday*. Nie ma zatem najmniejszych wątpliwości, że i tym razem ci starzy wyjadacze dostarczą wszystkim swoim fanom solidną porcję rozrywki.

Boku no Hero Academia
Rodzaj: TV | Gatunek: akcja, komedia, s.f. | Liczba serii/odcinków: nieokreślona | Produkcja: © 堀越耕平／集英社・僕のヒーローアカデミア製作委員会 | Strona oficjalna: heroaca.com
Twitter: heroaca_anime | Data premiery: 10.10.2019



CHIHAYAFURU 3

Chihayafuru 3
Rodzaj: TV | Gatunek: sportowe, komedia, okruchy życia | Liczba serii/odcinków: 24 | Produkcja: © 末次由紀／講談社・アニメ「ちはやふる」プロジェクト2019
Strona oficjalna: www.ntv.co.jp/chihayafuru
Twitter: chihaya_anime | Data premiery: 23.10.2019

Uta-garuta to tradycyjna japońska gra karciana, wymagająca od graczy najwyższego skupienia oraz doskonałego refleksu. Mówiąc ogólnikowo, rozgrywka polega na jak najszybszym rozpoznaniu czytanego przez lektora poematu, a następnie przechwyceniu karty z jego zakończeniem, zanim uprzedzi nas rywal. Różnego rodzaju mistrzostwa rozgrywane są w tę grę od 1955 roku, sama gra zaś traktowana jest na równi z innymi dyscyplinami sportowymi.

Po powyższym wstępie chyba nietrudno się domyślić, o czym opowiada *Chihayafuru*. To historia młodej dziewczyny pragnącej zostać Królową (najwyższy tytuł przyznawany zawodniczkom płci żeńskiej), aby w ten sposób zbliżyć się do niewidzianego od lat przyjaciela z dzieciństwa, który wprowadził ją w arkana tej dyscypliny.

Ten pełny napięcia i emocji, przesympatycznych bohaterów oraz znakomitych komediowych gagów, dwusezonowy serial nareszcie doczekał się dalszego ciągu. Początkowo zapowiadana na sezon wiosenny kontynuacja została oficjalnie przełożona na jesień bieżącego roku. Ekipa za nią stojąca nie ujawniła powodów tej decyzji. Jednakże już w czerwcu stały się one oczywiste, gdy gruchnęła wiadomość o śmierci dwójki z seiyū użyczających głosów pobocznym bohaterom. Nie jest także łatwo znaleźć jakiekolwiek informacje odnośnie do samej fabuły – wiadomo tylko tyle, że coś chyba wreszcie ruszy się w miłosnym trójkącie pomiędzy głównymi bohaterami. Jednak cokolwiek miałoby się wydarzyć, jedno jest pewne: jeśli kontynuacja utrzyma poziom dwóch poprzednich sezonów, to jesień bieżącego roku naprawdę będzie gorąca.

FATE/GRAND ORDER: ZETTAI MAJŪ SENSEN BABYLONIA

Gdy w 2004 roku niewielkie wówczas studio TYPE-MOON wydało swoją pierwszą w pełni komercyjną grę zatytułowaną *Fate/stay night*, chyba nikt z jego członków nie spodziewał się aż takiego ogromu szaleństwa na jej punkcie, które wkrótce miało ogarnąć cały świat. Ta prosta w sumie visual novelka dla dorosłych rzucała gracza w krwawą wojnę toczoną przy pomocy „służących", jej celem zaś było zdobycie mitycznego Świętego Graala. Dość powiedzieć, że gra podstawowa doczekała się serialu anime i mangi, a samo jej uniwersum wręcz spuchło od rozmaitych spin-offów, sequeli, prequeli, alternative'ów oraz kolejnych gier, głównie bijatyk i RPG. Obecnie chyba nawet sam Gilgamesh nie byłby w stanie połapać się w niezwykle skomplikowanej, złożonej chronologii i wzajemnych zależnościach tych wszystkich produkcji.

Fate/Grand Order: Zettai Majū Sensen Babylonia to ekranizacja jednej z dalszych części gry RPG, wydanej na urządzenia mobilne. Po załatwieniu swoich spraw w Camelot, Ritsuka Fujimaru i Mash Kyrielight udają się do starożytnej Babilonii, do roku 2600 przed naszą erą. Od powodzenia ich misji będzie zależało przetrwanie rasy ludzkiej. Lista miejscowych atrakcji przewiduje między innymi odpieranie ataków tajemniczych bestii zagrażających miastu Uruk, jak również rozgryzanie zamiarów trójki zagrażających ludzkości bogów. Absolutnie nie zabraknie tutaj widowiskowych walk oraz zaskakujących zwrotów akcji, przez co z prawdopodobnie tak bohaterowie, jak i widzowie, raczej nie powinni narzekać na nudę. Choć oczywiście przekonamy się o tym wkrótce.

Fate/Grand Order: Zettai Majū Sensen Babylonia
Rodzaj: TV | Gatunek: fantasy, akcja
Liczba serii/odcinków: 21 | Produkcja: © TYPE-MOON / FGO7 ANIME PROJECT | Strona oficjalna: anime.fate-go.jp/ep7-tv (japoński) anime.fate-go.us/ep7-tv (angielski)
Twitter: FGOAP_ep7 | Data premiery: 5.10.2019



KONO YŪSHA GA ORE TUEEE KUSE NI SHINCHŌ SUGIRU

Bogini Ristarte przyzywa bohatera pochodzącego z innego świata, który ma służyć jej pomocą w kolejnej przygodzie. Seiya Ryūgūin okazuje się niezłym przystojniaczkiem z bardzo wyżyłowanymi statystykami, ale mimo tego nie zabiera się do żadnej roboty bez stuprocentowej pewności, że wszystko pójdzie tak, jak powinno. „Lepiej nosić niż się prosić" i „przezorny zawsze ubezpieczony" to jego sposób na (nazbyt) ostrożne (prze)życie. Chłopak nie ufa nikomu i niczemu, do wszystkiego odnosząc się podejrzliwie – nawet do małej dziewczynki oferującej mu talizman. Przed wyjściem w teren nieprzerwanie trenuje w swoim pokoju jak szalony, zdobywając coraz wyższe poziomy. Wyruszając na wyprawę, najchętniej kupiłby trzy komplety pancerza: jeden do noszenia, drugi na zapas, a trzeci tak na wszelki wypadek. To samo dotyczy uzdrawiaczy i innych tego typu przedmiotów, które ledwo mieszczą się w jego podręcznej torbie. Podczas samej walki jest niewiele lepiej: po pierwszej napotkanej „żelce", potraktowanej kilka razy pod rząd na przemian najsilniejszym atakiem specjalnym oraz ognistym zaklęciem, pozostał tylko osmolony, dymiący krater...

Już samo zapoznanie się z rysem fabularnym daje jako takie pojęcie, z jak bardzo szaloną komedią fantasy będziemy mieli tu do czynienia. Obejrzenie zaledwie pierwszego odcinka tylko umacnia to wrażenie. Jeden zwariowany żart goni drugi, a miny strzelane raz po raz przez Ristarte – do spółki z tym, co wyczynia głosem jej seiyū – są po prostu bezbłędne. Strach pomyśleć, co może się dziać, gdy pojawią się kolejni bohaterowie, być może też z jakimiś przypadłościami... W każdym bądź razie już na chwilę obecną wszystko wskazuje na to, że przed nami kawał niezłego ubawu.

Kono Yūsha ga Ore TUEEE Kuse ni Shinchō Sugiru
Rodzaj: TV | **Gatunek:** fantasy, komedia | **Liczba serii/odcinków:** 12
Produkcja: © 土日月・とよた瑣織／KADOKAWA／慎重勇者製作委員会
Strona oficjalna: shincho-yusha.jp | **Twitter:** shincho_yusha
Data premiery: 2.10.2019



NO GUNS LIFE

Extends to pozostali po wojnie ludzie, których ciała zostały zmodyfikowane, zamieniając ich w żywe narzędzia eksterminacji. Inui Jūzō jest jednym z nich. Posiada w pełni mechaniczny korpus oraz głowę w kształcie pistoletu. Stracił za to wszystkie wspomnienia – nie pamięta, kto, kiedy i dlaczego przerobił go właśnie w ten sposób. Usiłując jakoś zarobić na życie, Inui pracuje jako Resolver, czyli specjalny detektyw zajmujący się sprawami, w które zamieszani są Extends. Pewnego dnia jeden z nich przynosi do jego biura tajemnicze dziecko, prosząc o zaopiekowanie się nim. Inui przyjmuje zlecenie, nie mając pojęcia, w co właśnie się wpakował – dzieciak jest poszukiwany zarówno przez pomniejsze płotki przestępczego półświatka, jak i wyspecjalizowanych agentów wielkiej korporacji...

Być może brzmi to wszystko odrobinkę niepoważnie, ale jednocześnie intrygująco. Trailer również podsyca ciekawość, nastawiając widza na typowo detektywistyczną serię akcji w cokolwiek nietypowych klimatach science fiction. Miasto sprawia wrażenie mrocznego i odpychającego, a o designach postaci nie da się powiedzieć, że są typowo kawaii. Na pewno nie zabraknie sporej dawki brutalności – po prostu nie wyobrażam sobie tego typu historii bez żadnych widowiskowych strzelanin, zwłaszcza z tak wyglądającym głównym bohaterem. Dodatkowym atutem przemawiającym na korzyść serialu jest twórca ścieżki dźwiękowej, czyli sam Kenji Kawai. To naprawdę może być kawał niezłego kina s.f.

No Guns Life
Rodzaj: TV | **Gatunek:** akcja, dramat, s.f.
Liczba serii/odcinków: nieokreślona | **Produkcja:** © カラスマタスク/集英社・NGL PROJECT | **Strona oficjalna:** nogunslife.com | **Twitter:** anoguns_anime
Data premiery: 11.10.2019

Kanata no Astra
Rodzaj: serial TV | **Gatunek:** science fiction, dramat, akcja, thriller, komedia, romans | **Liczba odcinków:** 12

KANATA NO ASTRA

彼方のアストラ

NIEWINNY KILKUDNIOWY WYPAD NA KOSMICZNY KAMPING NIEOCZEKIWANIE ZAMIENIA SIĘ W BEZPARDONOWĄ WALKĘ O PRZETRWANIE. CZY GRUPCE ZAGUBIONEJ W BEZKRESNYM KOSMOSIE UDA SIĘ BEZPIECZNIE WRÓCIĆ DO DOMU?

Marcin Świętoniewski

Strona oficjalna.



Któż z nas choć raz nie marzył w dzieciństwie o możliwości wybrania się w kosmos? A niektórzy być może do dziś nie przestali, tak jak ja. Lecz niestety – doskonale zdaję sobie sprawę, że z wielu oczywistych powodów to marzenie nigdy się nie spełni (*nie bądź taki pewien! – dop. red.*). No, ale od czego jest wyobraźnia, odpowiednio podsycana adekwatnymi produkcjami o tejże właśnie tematyce, zresztą nie tylko japońskimi. W taki oto sposób trafiłem na teaser omawianego tu serialu, gdy był on jeszcze w produkcji. Ta dość dramatyczna zapowiedź pokazuje jedną z bohaterek, samotnie dryfującą w kosmicznej pustce. Poczułem się zaintrygowany, a dalsze internetowe śledztwo doprowadziło mnie do fragmentów pięciotomowej mangi autorstwa Kenty Shinohary z lat 2016-2017. Oczywiście nie rozumiałem nic a nic z dialogów, lecz mej uwadze absolutnie nie uszły obcisłe (jakżeby inaczej!) crust suity, wspaniale akcentujące wszystkie krągłości żeńskiej części załogi. No, a gdy wreszcie doczytałem sobie zarys fabularny, to uśmiechnąłem się od ucha do ucha: nie może być – Japończycy zmontowali swoją własną wersję klasycznego już *Lost in Space*?!

Kanata no Astra zaczyna się w sumie bardzo niewinnie... Mamy rok 2063. Kosmiczne podróże są w nim na porządku dziennym, a finansowo może sobie na nie pozwolić praktycznie każdy. I na taką właśnie wycieczkę wybiera się grupka uczniów Wyższej Szkoły Caird oraz młodsza siostra jednej z uczestniczek. Plan wyprawy zakłada kilkugodzinny przelot na pobliską planetę McPa, a następnie spędzenie tam pięciu dni bez opieki nauczycieli. Sama podróż przebiega bez najmniejszych zakłóceń. Jednak już w chwil-

kę po odlocie opiekunów sprawy przybierają nieoczekiwany obrót. Wycieczkowicze nie mają nawet szansy nacieszyć się nowym otoczeniem, gdy pojawia się przed nimi tajemnicza kula, wsysająca do wewnątrz każdy napotkany na swej drodze obiekt. Po nieudanej próbie ucieczki cała gromada wycieczkowiczów zostaje przez nią wchłonięta, a następnie przeniesiona wprost do kosmicznej próżni, w pobliże tajemniczej lodowej planety.

Sytuacja byłaby bez wyjścia, gdyby nie orbitujący wokół niej opuszczony statek kosmiczny. Gdy rozbitkom udaje się – nie bez wysiłku – dostać na jego pokład, pojawia się kolejny problem: jedna z dziewcząt została wyrzucona przez tajemniczą kulę bardzo daleko od statku, a na domiar złego nie działają thrustery w jej crust suicie, co oznacza kompletny brak mobilności. Uszkodził się również comlink, na skutek czego nie ma z nią łączności. Grupa podejmuje desperacką próbę sprowadzenia jej na pokład, co koniec końców udaje się, aczkolwiek ta pierwsza z wielu wręcz beznadziejnych sytuacji, w jakich jeszcze nieraz nasi bohaterowie się znajdą, dobitnie pokazuje, że żarty się skończyły. Chcąc przetrwać i być może jakoś powrócić do domu, trzeba będzie bez mrugnięcia okiem raz po raz narażać swoje życie, jak również nauczyć się perfekcyjnej pracy zespołowej. Jednak ten drugi warunek może okazać się niezwykle trudny do spełnienia...

Przy pierwszej próbie kontaktu ze szkołą wychodzi na jaw, iż... ktoś niedawno zdewastował system komunikacyjny. Czyli, podsumowując zaistniałą sytuację, oto znajdujemy się wraz z bohaterami na pokładzie nieznanego statku kosmicznego, oddalonego o – jak się wkrótce okazuje – trzy miesiące lotu od ich rodzimej planety, a zapasów żywności i wody wystarczy jedynie na trzy dni. Na domiar złego mamy także na pokładzie tajemniczego sabotażystę, a być może nawet i niebezpiecznego mordercę, próbującego za wszelką cenę, z niewiadomych póki co powodów, przeszkodzić w udanym powrocie do domu, nawet jeśli przyjdzie mu za to zapłacić własnym życiem. A to dopiero początek tej piekielnej podróży, której stawką jest być albo nie być...





Setting, jakże klasyczny, natychmiast przywodzi na myśl wspomniane już *Lost in Space*. Jednak nawet najlepszy setting da się koncertowo położyć nieumiejętnym jego rozwijaniem. Szczęśliwie *Kanata no Astra* wychodzi tutaj obronną ręką, choć całość zaczyna się mało poważnie. Pierwsza połowa podwójnego odcinka otwierającego serial wita nas idiotyczną wręcz komedyjką, podczas oglądania której po prostu wyłem z rozpaczy. Na szczęście klimat błyskawicznie zaczyna gęstnieć i choć wstawki komediowe nie znikają, to pojawiają się już niezwykle rzadko oraz przynajmniej zaczynają reprezentować sobą jakiś sensowny poziom. Generalnie rzecz ujmując, serial rozkręca się z odcinka na odcinek do tego stopnia, że od mniej więcej czwartego epizodu po prostu nie można się od niego odpiąć. Stopniowo poznajemy nieco dokładniej wszystkich bohaterów wraz z ich dramatyczną niekiedy przeszłością, która – jak się później okazuje – stanowi klucz do wyjaśnienia tajemnicy.

A tak mówiąc szczerze, po rozwiązaniu zagadki całość intrygi okazuje się skonstruowana w niezwykle prosty sposób, przy pomocy najbanalniejszych zagrywek fabularnych, które znamy od dawna z masy innych anime. I w tym właśnie tkwi jej główna siła napędowa. *Kanata no Astra* dobitnie udowadnia, że wcale nie trzeba sztucznie udziwniać opowiadanej historii ani nadawać jej epickiego rozmachu, aby ta wgniatała widza w fotel. Być może znowu ktoś oskarży mnie o brak dystansu do obserwowanych na ekranie wydarzeń, ale muszę powiedzieć to wprost: jak dla mnie ten serial to majstersztyk! Szczerze polubiłem wszystkich kosmicznych rozbitków i wciąż (w chwili pisania tych słów serial nadal jest emitowany) gorąco kibicuję im w udanym powrocie do domu, zwłaszcza od chwili poznania szokującej prawdy o ich nieciekawej sytuacji...





Oczywiście znajdzie się też coś dla malkontentów, bo dziwnym trafem praktycznie każdy z bohaterów posiada jakieś przydatne umiejętności znacznie zwiększające szanse przeżycia grupy, a jeden szczęśliwy przypadek goni kolejny. Ten pierwszy zarzut da się odeprzeć banalnie łatwo, choć chcąc zachęcić do obejrzenia serialu, nie zrobię tego wprost. Mówiąc więc ogólnikowo, wszystko jest znakomicie uzasadnione fabularnie i w dodatku dość realistyczne – scenariusz *Astry* nie przewiduje żadnych niedopowiedzeń czy skrótów myślowych. A owe szczęśliwe przypadki? Bądźmy poważni: przecież od dawien dawna stanowią one trzon konwencji wszelakiej sensacyjnej rozrywki fabularnej. Mało to produkcji, w których postacie znajdujące się w sytuacjach bez wyjścia nagle odkrywają jakiś niezbędny do wyrwania się z matni przedmiot, albo udaje im się wykonać niezbędną czynność w ostatniej chwili? Z czystym sumieniem rozgrzeszam twórców za sięgnięcie po te klasyczne zagrywki.

Nie ma tu nad czym dłużej dywagować – ten serial trzeba obejrzeć i przeżyć tę przygodę wraz z bohaterami. Ba, posunę się nawet dalej: w moim prywatnym rankingu *Kanata no Astra* to obecnie bez dwóch zdań najlepszy serial kończącego się właśnie sezonu oraz bardzo silny pretendent do miana tytułu bieżącego roku. Nieskomplikowana, ale solidnie skonstruowana i przemyślana od A do Z fabuła, sympatyczni bohaterowie, trzymająca w napięciu akcja, interesująca tematyka s.f. – to jest to! Całość podlana odrobinką typowego szkolnego romansu do spółki z komedią, do tego garstka wzruszeń, a i dla oka coś miłego się znajdzie – nawet w kosmosie nie zabrakło obowiązkowego odcinka z kostiumami kąpielowymi, w razie jakby komuś za mało było obcisłych kombinezonów. Co prawda raczej niski budżet przeznaczony na produkcję zwłaszcza strony wizualnej bywa niestety chwilami aż nadto widoczny, lecz i tak gorąco polecam tę produkcję.

Dr. STONE

ドクターストーン

Budzicie się z bardzo długiego snu, trwającego, powiedzmy... 3700 lat. I nie ma wokół was żywego ducha. Po ludzkiej cywilizacji pozostały tylko betonowe widma, a flora i fauna ponownie wzięły Ziemię we władanie. Co robicie? Najprostsza i prawdopodobnie najcelniejsza odpowiedź brzmi: „umieracie", bo nawet jeżeli zaliczyliście kilka obozów harcerskich, to walka z dziką zwierzyną i tworzenie domu od zera przekracza wasze umiejętności. Ale nie umiejętności bohaterów *Dr. Stone*'a.

Jarosław Kowal

Sztuka przetrwania

O ile nie jest się uzbrojonym w różnorakie źródła wiedzy pasjonatem survivalu, to szczerze mówiąc w 2019 roku trudno zdobyć na jego temat pełną, rzetelną wiedzę. W szkolnych programach edukacyjnych, nastawionych na teorię zamiast na praktykę, nie ma dla niego miejsca, a sterylne place zabaw zamiast tradycyjnych podwórek sprawiły, że kontakt z naturą dla wielu współczesnych ludzi wydaje się... nienaturalny. Z tego może wynikać najpoważniejszy zarzut pod adresem Riichiro Inagakiego (wcześniej znanego przede wszystkim ze sportowego shōnena *Eyeshield 21*), bo i jego manga, i ekranizacja reżyserowana przez Shinyę Iino (dopiero stawiającego pierwsze kroki w świecie anime, ostatnio między innymi asystenta reżysera *Made in Abyss*) z miejsca zostają obdarte z realizmu, a siłą każdej postapokaliptycznej historii jest stawianie siebie samego w miejscu walczących o przeżycie bohaterów.

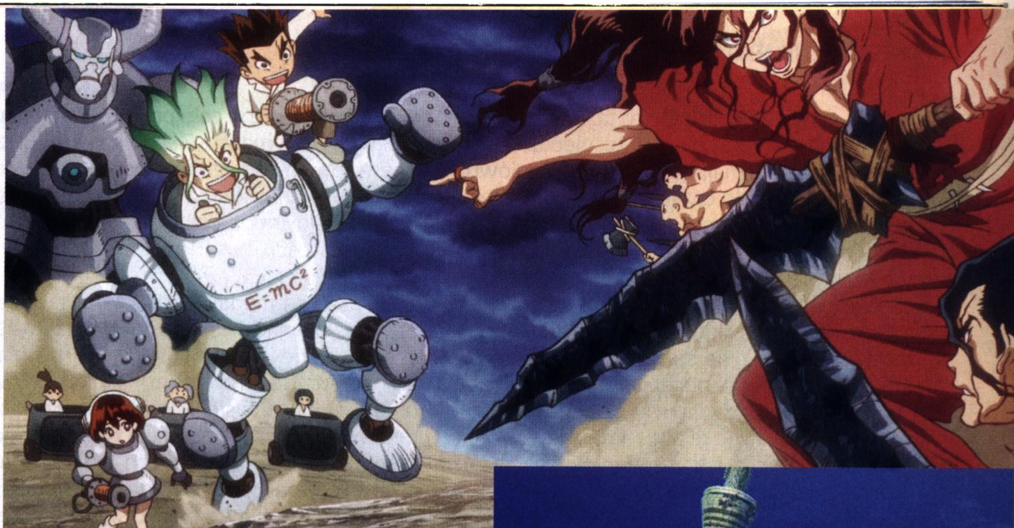
W odróżnieniu od chociażby – także opisywanego w tym numerze – *7 Seeds*, zagrożenia stawiane przed ostatnimi przedstawicielami ludzkości w *Dr. Stone* nie sprawiają wrażenia śmiertelnie niebezpiecznych. Mamy tu w końcu z jednej strony nastolatka zdolnego do pozbawienia życia dzikiego lwa gołymi rękoma (Tsukasa), a z drugiej jego rówieśnika dysponującego imponującą wiedzą z zakresu chemii, biologii, fizyki, medycyny i właściwie każdej innej dziedziny nauki (Senku). Wprawdzie w czasach starożytnych faktycznie wielu mędrców miało szerokie pola zainteresowań (wystarczy wspomnieć Arystotelesa), niemniej zakres dostępnej wiedzy był wtedy znacznie węższy, a oni sami nie byli już nastolatkami. Oczywiście wymagać od shōnena realizmu to jak wymagać od Toriyamy, żeby w końcu pozwolił Vegecie prześcignąć Goku; ale gdy dacie się już „oszukać", gdy po dwóch, może trzech odcinkach poczujecie się swojsko w tym wyludnionym świecie, możecie mieć trudności z opuszczeniem go, bo losy pionierów odrodzonej Ziemi potrafią pochłonąć bez reszty.

Zawieszenie niewiary

„Przeskoczenie rekina" – jest to określenie powszechnie stosowane w teorii filmu, zainspirowane sceną z amerykańskiego serialu *Happy Days* z lat 70., w której jedna z postaci skacze nad rekinem na nartach wodnych. Kryty-

cy uznali, że właśnie w tym momencie wiarygodność serialu została bezpowrotnie zrujnowana, a wszystkie kolejne wydarzenia popychały go w kierunku coraz większego absurdu. Dzisiaj mianem „przeskoczenia rekina" określa się te momenty, w których wcześniej uchodząca za prawdopodobną fabuła staje się niedorzeczna. Za dobry przykład w świecie anime może uchodzić niesławny dwudziesty piąty odcinek *Death Note*, po którym wielu widzów zrezygnowało ze śledzenia dalszych losów Lighta Yagamiego.

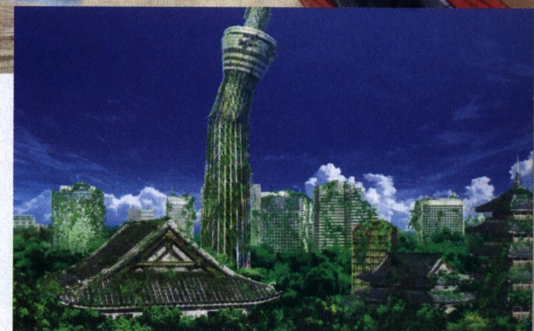
Dr. Stone z kolei na samym początku niebezpiecznie grawituje ku zbliżonym rewirom, ale im bardziej fabuła się rozwija, tym łatwiej przychodzi nam zawieszenie niewiary, czyli chwilowe zapomnienie o prawach i zasadach, jakimi rządzi się świat rzeczywisty. Jeżeli więc nawet początkowo koncepcja rekonstrukcji cywilizacji przez genialnego nastolatka i jego mniej rozgarniętego przyjaciela (który sam o sobie mówi: *„Moje niedostatki w inteligencji nadrobię brutalną siłą i pracowitością"*) będzie się wydawała wam trudna do przyjęcia, warto dać tej historii szansę, bo pod wieloma względami okazuje się wyjątkowa.



Apokalipsa na wesoło

Dr. Stone już na wstępie zaskakuje lekkim tonem. Wygodne realia światłowodów, szybkiego przesyłania danych, niemalże nieograniczonego dostępu do informacji i możliwości kontaktu z każdym, niezależnie od miejsca pobytu, przestały istnieć; lecz Senku, Taiju i z czasem inni bohaterowie widzą w tym przede wszystkim szansę na nowe rozdanie. Nie rozpaczają nad utratą dawnych dobrodziejstw, ani razu nie wspominają rodziców i innych bliskich, zamiast tego od razu biorą się do odbudowy. Nie jest to powiedziane wprost, ale między wierszami da się odczytać ukryty, proekologiczny przekaz – nie ma miast, nie ma spalin, nie ma farm emitujących ogromne ilości gazów cieplarnianych, nie ma wojen, głodu i skorumpowanych polityków czy biznesmenów, a z takiego przedstawienia sytuacji wynikają dwa zaskakujące wątki i jeden przewidywalny.

Tym wątkiem, który nie wzbudzi zaskoczenia, jest ludzka skłonność do szukania zwady. Wystarczy trzech żywych ludzi, żeby koncepcja stworzenia cywilizacji obróciła się w kłótnię. Z jednej strony (Senku) dominuje romantyczna wiara w stopniowe przywracanie do życia osób, które blisko cztery tysiąclecia temu w niewyjaśnionych okolicznościach zostały przemienione w kamień, i wspólną odnowę bez powielania dawnych błędów. Z drugiej strony (Tsukasa) nietypowe warunki mogą być postrzegane jako okazja do oczyszczenia planety ze skostniałych koncepcji dorosłych i szansa na stworzenie nowego świata, ale w konsekwencji konieczne jest sięgnięcie po drastyczne środki i stopniowe niszczenie kamiennych posągów. Posągów, których skruszenie może nie wywołuje dużych emocji, ale potencjalnie każdy z nich mógł ponownie stać się człowiekiem, a więc mamy do czynienia z zabójstwem. Można by na ten temat napisać etyczną rozprawkę, a znalezienie jedynego słusznego wniosku i tak byłoby trudne, dlatego choć twórcy *Dr. Stone'a* skłaniają się ku subtelnemu wskazaniu, kto jest tutaj „dobry", a kto „zły", dla widza wybór może nie być aż tak oczywisty.



Gamemode1

Kto grał w *Minecrafta*, ten wie, czym jest „gamemode1" – tryb kreatywny, w którym nie trzeba zmagać się z żadnymi przeciwnikami, a zamiast tego można się oddać budowaniu, planowaniu i łączeniu składników w coraz to wymyślniejsze wynalazki. Pierwszym zaskakującym wątkiem *Dr. Stone'a* jest właśnie to swoiste „granie na gamemodzie1". Demograficzna klasyfikacja wskazuje, że mamy do czynienia z pozycją typu shōnen, która stereotypowo kojarzy się z napakowanymi akcją i pojedynkami pozycjami pokroju *Dragon Ball*, *Naruto* czy *My Hero Academia*. Jest wprawdzie wiele shōnenów, które do tego opisu za nic nie pasują (chociażby znakomite *Twoje kwietniowe kłamstwo* – gatunkowo należałoby je uznać za romans), ale pomysł Inagakiego (oraz rozwinięcie Iino) zaskakuje właśnie dlatego, że o ten stereotyp mocno się ociera.

Najlepszym dowodem będą projekty postaci. Ostro zakończone kępki włosów w czasami nienaturalnych kolorach czy tajemnicze bruzdy natychmiast wzbudzą skojarzenia z jednym z tych seriali, gdzie młody adept sztuk





Dr. Stone

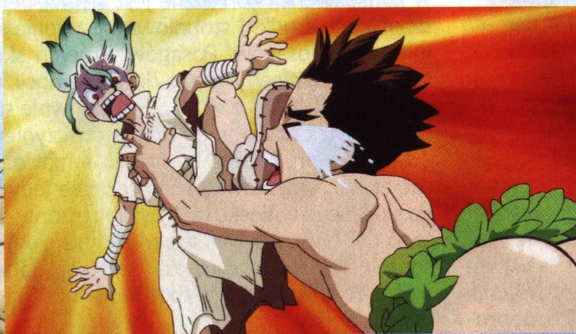
Rodzaj: serial TV
Gatunek: science fiction, przygodowy
Liczba odcinków: 24
Produkcja: © 米スタジオ・Boichi／集英社・Dr.STONE製作委員会

walk albo magii, albo trener fantazyjnych stworzeń, zaczyna od zera, by po stu pięćdziesięciu odcinkach stać się najpotężniejszym wojownikiem. Przynajmniej do czasu, aż zjawi się kolejny przeciwnik i raz jeszcze konieczne będzie przebrnięcie przez treningową rutynę i widowiskową walkę, która właściwie nie wzbudza już większych emocji, bo i tak wiadomo, że ostatecznie nasz Goku, Naruto, Midoriya, lub ktoś ich pokroju, musi zwyciężyć. Nie są to bynajmniej zarzuty pod adresem całego nurtu japońskiej animacji, który – choć przewidywalny – nadal potrafi zachwycać. Uwypuklając te gatunkowe klisze, chcę natomiast podkreślić, jak wyjątkową pozycją jest *Dr. Stone* – tutaj walk właściwie nie ma.

Był sobie Dr. Stone

Twórcom udało się odnaleźć kompromis, jaki – wydawałoby się – nie istnieje. Rodzice, którzy uważnie (zazwyczaj wręcz do przesady) filtrują treści docierające do ich dzieci, mogą odetchnąć z ulgą, bo tym razem nie będzie wystrzałów z *ki* i potężnych kopniaków, a nawet będzie można przyswoić to i owo z dziedziny fizyki czy chemii. Jeżeli komuś przyszłoby do głowy naśladować Dr. Stone'a na podwórku, to kije raczej nie pójdą w ruch, chyba że w celu przeprowadzenia naukowego eksperymentu. Zabawa będzie przypominać wspomniany „gamemode1", gdzie jedynym przeciwnikiem, jakiego trzeba pokonać, są ograniczenia własnej fantazji i konstruowanie nowej rzeczywistości.

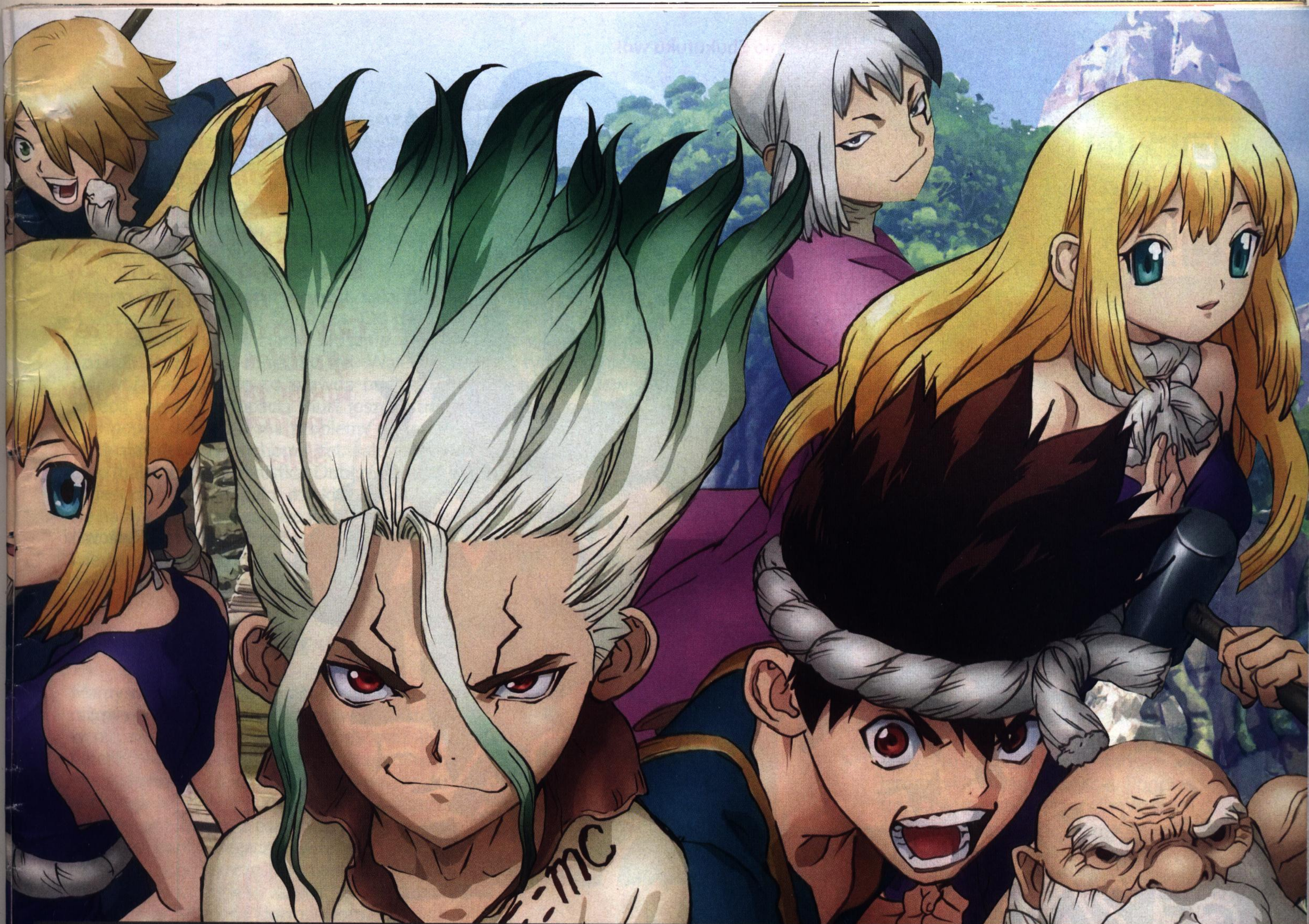
Druga strona medalu jest natomiast taka, że ani te wciąż bawiące się na podwórkach dzieci (o ile w ogóle takie jeszcze istnieją), ani nastolatkowie, ani nawet moi trzydziestokilkuletni rówieśnicy, nie powinni czuć się przy *Dr. Stone* znużeni. Akceptowane przez wszystkich rodziców, uderzające w popularnonaukowy ton filmy i seriale to na ogół tak niemiłosierna nuda, że aż chciałoby się poczytać *Chłopów* zamiast ślęczeć przed ekranem, ale tym razem udało się podejść do tego w fascynujący, pełen przygód i ciekawych wątków pobocznych, sposób. Aż trudno uwierzyć, że całe odcinki poświęcone produkcji leków, prochu strzelniczego czy elektryczności mogą być tak interesujące; to chyba pierwszy tego rodzaju przypadek od czasów serialu z lat 90. *Były sobie odkrycia*, będącego częścią popularnego francuskiego cyklu animowanego *Było sobie...* i kto wie, może nawet zainspiruje kilka osób do rozwijania wiedzy z którejś z dziedzin nauki.





Oficjalna strona serialu.





Co się stało?

Nawet jeżeli nie zrobiłoby się wam przykro po utracie bliskich albo gdybyście z jakiegoś powodu nie próbowali w pierwszej kolejności po przebudzeniu odwrócić ich petryfikacji (przemiany w kamień), prawdopodobnie dociekalibyście, co się właściwie wydarzyło. Z pierwszego odcinka wynika tylko tyle, że któregoś dnia ludzkość ujrzała tajemnicze, zielone światło i zdecydowana większość jej przedstawicieli i przedstawicielek przemieniła się w kamień. I tutaj kryje się drugi zaskakujący wątek, bowiem... nikogo nie obchodzi to, co się właściwie wydarzyło...

Dopiero w szóstym odcinku Senku rzuca kilka domysłów – może petryfikacja ludzkiej populacji to wynik działań przybyszów z obcej planety? Może eksperyment obcego mocarstwa, którego niepowodzenie obróciło się również przeciwko niemu samemu? A może to epidemia nieznanego dotąd wirusa, który spowodował stwardnienie komórek ludzkich? Te domniemania zajmują mniej więcej tyle samo czasu, ile zajmie wam odczytywanie ich w niniejszym tekście. Gdy piszę te słowa, pierwszy sezon dobiega dopiero połowy, więc można podejrzewać, że rozwiązanie zagadki, albo przynajmniej wyznaczenie precyzyjniejszego kierunku, zostanie ukazane w ramach cliffhangera zachęcającego do sięgnięcia po sezon drugi (albo po mangę – miejmy nadzieję, że w Polsce również niedługo się ukaże); poświęcenie tak niewielu minut dochodzeniu do tego, co sprawiło, że ludzkość spotkał głęboki regres, jest rozwiązaniem zaskakującym. Co jednak istotniejsze, dla widzów nie powinno się to wiązać z poczuciem niedosytu.

Podobnie jak bohaterowie, tak i odbiorcy tego anime raczej nie odczują palącej potrzeby poznania historii, która doprowadziła Ziemię do aktualnego statusu. Być może takie nastawienie nie pasowałoby do modeli psychologicznych, ale w popkulturze obecnych jest tak wiele wersji apokalipsy i jej konsekwencji, że stworzenie czegoś oryginalnego staje się coraz trudniejsze, może więc słuszną decyzją było przeniesienie się w czasie, drastyczne odcięcie od przeszłości i skupienie na kreowaniu nowego świata, zamiast na sentymentalnej walce o przywrócenie jego dawnego status quo. Takie ujęcie tematu jest bardzo rzadkie i z miejsca wyróżnia *Dr. Stone'a* na tle wielu pozornie podobnych pozycji.

E=mc2 zamiast Kamehameha

Nie będę uprawiał moralizatorstwa, bo jednocześnie rozsiewałbym hipokryzję. *Dragon Ball* stanowił ważny element mojego dzieciństwa, a dzisiaj z niecierpliwością śledzę chociażby kolejne tomy *My Hero Academia* i nigdy nie nazwałbym tych historii bezwartościowymi. Niewątpliwie jednak *Dr. Stone*, jak mało który serial, potrafi łączyć przyjemne z pożytecznym i można się tylko cieszyć, że w bogatej ofercie japońskiej animacji pojawił się tytuł, który podobnie jak *Captain Tsubasa* zachęcał do grania w piłkę nożną, pokazuje, że zdobywanie wiedzy może być fajne. W tym kontekście mógłbym podważyć nawet swoje własne zarzuty pod adresem Senku jako genialnego nastolatka, bo czy młodociany geniusz nauki musi być mniej przekonujący niż młodociany geniusz sztuk walki albo magii? A może jest nawet bardziej przekonujący, bo w każdym z nas tkwi potencjał, żeby faktycznie się nim stać, i nie potrzebujemy do tego ani saiyańskiego rodowodu, ani starożytnych ksiąg.

Strona oficjalna.



Satō Kazuma jest nierobem, który praktycznie nie wychyla nosa z domu. Pewnego dnia postanawia opuścić swoją pustelnię, by kupić upragnioną grę. Gdy po drodze dostrzega dziewczynę mającą wpaść pod rozpędzony pojazd, niewiele myśląc, rzuca się jej na ratunek...

Marcin Rutkowski

Kono Subarashii Sekai ni Shukufuku wo!

この素晴らしい世界に祝福を！

Jak zostałem bohaterem

Zdarzenie to zmienia los Kazumy na zawsze, choć nie tak, jak można by przypuszczać. Okazuje się bowiem, że jego pomoc była zbędna, a on sam zginął w mało ciekawych okolicznościach. Pierwszym widokiem, jaki go wita zaraz po śmierci, jest bogini Aqua, która zwyczajnie wyśmiewa jego próbę bohaterskiego poświęcenia. Jest tu jednak i pewien bonus. Kazuma dostaje możliwość odrodzenia się w fantastycznym świecie jako jeden z bohaterów walczących z mrocznym władcą nękającym zwykłych nieszczęśników. Na dodatek w ramach wsparcia taktycznego może wybrać sobie jedną rzecz, którą zabierze do nowego świata – potężną broń lub niezwykłą zdolność.

Nasz bohater szybko przyjmuje ofertę, choć dokonanie wyboru zajmuje mu już nieco więcej czasu. Ten jednak jest zaskakujący, gdyż Kazuma wybiera... Aquę – kierując się przy tym nie tyle względami praktycznymi, co raczej chęcią zemsty na wrednej bogini. Jak łatwo się domyślić, sama zainteresowana nie jest z takiego obrotu sprawy zadowolona, jednak jej przełożeni akceptują wybór, więc – ku wielkiej uciesze chłopaka – obydwoje zostaną przeniesieni do nowego świata.

Nieszczęścia chodzą parami

I tak oto oboje trafiają do typowego uniwersum fantasy zamieszkałego przez demony, smoki i całą resztę menażerii, którą znamy z gier RPG. Kazuma szybko kieruje swoje kroki do lokalnej gildii awanturników, gdzie rejestruje się jako jej członek. Początkowo nie radzi sobie zbyt dobrze i zarabia zaledwie tyle, że stać go co najwyżej na nocleg w stajni. W końcu nie jest potężnym wojownikiem, gdyż szansę na zdobycie mocy zmarnował, żeby – przypomnijmy – odegrać się na pewnej bogini. Spryciarz.

Aqua, chociaż teoretycznie potężna, nie okazuje się zbyt przydatna. Przez większość czasu obija się albo pije na umór. Cechuje się przy tym inteligencją i temperamentem dziesięcioletniego dziecka. Stąd częściej trzeba się nią opiekować niż liczyć na jej pomoc. I lepiej nie pytajcie, jak wyglądają jej wyznawcy. Dość powiedzieć, że oni również żyją w tym świecie i charakterami idealnie pasują do swojej nieogarniętej pani.

Zbieranina oryginałów

Z czasem jakimś cudem reputacja i zdolności Kazumy rosną na tyle, że dołączają do niego kolejni śmiałkowie, czy raczej... śmiałkinie. Pierwszą z nich jest Megumin, czarownica, która potrafi jednym zaklęciem wytworzyć eksplozję porównywalną z siłą wybuchu małej głowicy nuklearnej. Haczyk jednak polega na tym, że każdorazowe rzucenie tego czaru wyczerpuje ją do tego stopnia, że nie

ma nawet siły utrzymać się na własnych nogach. A innych zaklęć nie zna i nie chce się ich nauczyć. Jest uzależniona od tworzenia eksplozji, ciska więc nimi na lewo i prawo tak namiętnie, że często zmienia przy tym ukształtowanie terenu albo narusza równowagę w ekosystemie.

Kolejną członkinią drużyny jest paladonna o wdzięcznym imieniu Darkness. Od pierwszego spotkania Kazuma słusznie przeczuwał, że coś jest z nią nie tak. Waleczna dziewoja cechuje się co prawda nadludzką krzepą, ale nad celnością musi jeszcze trochę popracować, bo ma problemy z trafieniem nawet w nieruchomy cel. Jakby tego było mało, jest masochistką. Dobrze chociaż, że jest dość wytrzymała, dzięki temu nadaje się na żywą tarczę. I zawsze jest chętna, żeby dać się sponiewierać potwo... chciałem powiedzieć, że wielkodusznie jest gotowa poświęcić się za towarzyszy, rzecz jasna.

Kreatywne bohaterstwo

Mamy więc maga, który pada z sił po każdorazowym rzuceniu czaru; wojownika, który w nic nie trafia; marudną boginię oraz bohatera pozbawionego jakichś szczególnych mocy. Przygody takiej zbieraniny po prostu nie mogą się dobrze skończyć. A co jeszcze bardziej dobijające, z całego tego grona Kazuma jest osobą mającą najwięcej zdrowego rozsądku, a że jeszcze niedawno był typem hikikomori większość czasu spędzającym z twarzą przyklejoną do monitora, nie daje to zbyt dobrego świadectwa jego towarzyszkom. Co prawda Kazuma próbuje trochę hamować ich destruktywne tendencje, ale nie zawsze mu to wychodzi. Sam też nie jest bez winy, bo przy pierwszym spotkaniu z innym bohaterem z naszego świata ukradł jego legendarny miecz i spieniężył go w lombardzie.

W tej sytuacji trudno się dziwić, że po wypełnieniu misji zleconej przez gildię ta patologiczna ekipa zamiast wynagrodzenia nierzadko dostaje wezwania do zapłaty za wyrządzone szkody. Jakimś dziwnym trafem udaje im się jednak pokonywać coraz groźniejszych przeciwników z generałami mrocznego władcy włącznie. Często uciekają się przy tym do niekonwencjonalnych metod, np. kradnąc głowę dullahana i używając jej jako piłki do gry.





Nic poważnego

Jak się pewnie domyślacie, traktowanie tej pozycji na serio nie jest zbyt wskazane. Groziłoby to wręcz poważnym przegrzaniem zwojów mózgowych, gdyż upchany tu przez twórców pakiet żartów i absurdów jest naprawdę pokaźnych rozmiarów. Nie spodziewajcie się też skomplikowanej, wielowątkowej fabuły czy głębokiego rozwoju postaci.

KonoSuba, bo tak brzmi w skrócie ten tytuł, czerpie obfitymi garściami z rozwiązań, które dobrze znamy z gier RPG czy serii fantasy. Mamy więc zlecane questy, klasy postaci czy statystyki (te ostatnie Kazuma ma wypisane na karcie członkowskiej gildii awanturników). Jednak tutaj wszystkie te elementy są wywracane do góry nogami i służą jedynie nabijaniu się z klasyki gatunku. Żarty nie są może zbyt wyszukane, ale idealnie trafią do osób zapoznanych ze schematami isekai. Nie są też na tyle hermetyczne, by były niezrozumiałe dla innych odbiorców. Po prostu dla fanów gier RPG ten serial będzie jeszcze zabawniejszy.

Z przymrużeniem oka

Szata graficzna w omawianym tu serialu jest jego najsłabszym ogniwem. Na wielu kadrach postacie narysowane są tak koślawo, że od patrzenia aż bolą oczy. Wada ta jednak została częściowo przekuta w zaletę, powykrzywiane facjaty bohaterów są bowiem nierzadko całkiem zabawne, więc biorąc pod uwagę komediową konwencję, da się to przełknąć. Choć nadal jest to minus.





KonoSuba nie jest dziełem rewolucyjnym, ale też nie pretenduje to takiej roli. Twórcy nie ukrywali, że chodziło im po prostu o stworzenie zwariowanej komedii, i trzeba przyznać, że wyszło im to całkiem zgrabnie. Podeszli do tego tytułu z pewnym dystansem i wam polecam takie samo podejście. Podczas seansu trzeba po prostu wyłączyć myślenie i dobrze się bawić. Upchana tu porcja śmiechu powinna być w sam raz, by poradzić sobie z jesienną depresją.

Kono Subarashii Sekai nio Shukufuku wo!
Rodzaj: serial TV
Gatunek: fantasy, isekai, komedia
Liczba odcinków: s.1/10 odc., s.2/10 odc., 2 odcinki bonusowe
Produkcja: © 2019 暁なつめ・三嶋くろね／KADOKAWA／映画このすば製作委員会

Isekai w isekai

Kazuma i spółka pojawiają się również w *Isekai Quartet*, w której przenoszą się do kolejnego świata, tym razem przypominającego współczesne Tokio. W tym tworzonym w stylu superdeformed serialu uczęszczają do szkoły razem z bohaterami innych pozycji isekai, a konkretnie *Youjo Senki*, *Overlord* i *Re:Zero*.



Fukuoka to największe miasto na japońskiej wyspie Kiusiu, zamieszkałe przez około półtora miliona ludzi. W serialu *Hakata Tonkotsu Ramens* Fukuoka to również jedno z najniebezpieczniejszych miast świata. Tu siedziba wielkiej korporacji jest przykrywką dla gildii zabójców; lokalni politycy mają własnych cyngli, którzy tuszują ich nikczemne uczynki; na ulicznym stoisku zjemy ramen i zamówimy płatnego mordercę; drinka w barze poda nam ekspert od tortur; a w kafejce internetowej zatrudnimy najlepszych hakerów.

V AKAPFACE

Dawid Biel

Miasto Fukuoka w tym anime jest oczywiście bardzo przerysowane. Trzy procent jego mieszkańców jest bezpośrednio zaangażowane w proceder zabijania na zlecenie. Wielu pozostałych też ma na sumieniu różnego rodzaju grzeszki. Strzelaniny, rzucanie nożami czy walki na miecze nie dziwią tu nikogo. Na dodatek w mieście grasuje tajemniczy zabójca zabójców – dysponujący niemal nadludzkimi mocami samuraj noszący komediową maskę Niwaka. Nie czyni to Fukuoki miejscem szczególnie sympatycznym. Ale na pewno sprawia, że jest ciekawym tłem dla gangsterskiego thrillera z elementami komedii – serialu *Hakata Tonkotsu Ramens* opartego na serii książek pod tym samym tytułem.

I właśnie w tym miejscu poznajemy grupę zwariowanych postaci – bohaterów tej opowieści. W tym najważniejszą dwójkę. Pierwszy z nich to Zenji Banba, wyluzowany prywatny detektyw, żarłok i miłośnik baseballa. Drugi to Xianming Lin, pochodzący z Chin, wyspecjalizowany w walce na noże zabójca na zlecenie i... transwestyta. Zbieg okoliczności sprawi, że obydwaj mężczyźni znajdą się na celowniku wpływowych ludzi trzęsących Fukuoką. I będą musieli połączyć swe siły, aby przeżyć. Choć nie przyjdzie im to łatwo – a to ze względu na dość trudne charaktery i irytujące zachowania.

Z kolei my będziemy mieli okazję obejrzeć nie tylko docieranie się współpracy nietypowych wspólników, ale całą masę spektakularnych pojedynków, strzelanin i eksplozji. Bo to anime naprawdę bardzo chce być trzymającym w napięciu serialem akcji. I rzeczywiście, w swych najlepszych momentach *Hakata Tonkotsu Ramens* ma w sobie coś z gangsterskich filmów Guya Ritchiego. Kilka wątków toczy się równolegle, w bardzo szybkim tempie. Komedia omyłek prowadzi do kompletnego zagmatwania sytuacji. Jesteśmy przekonani, że nasi bohaterowie znajdują się w opałach... a potem dochodzi do zwrotu akcji ukoronowanego widowiskową naparzanką. To całkiem sprytny model, który spokojnie pozwala utrzymać widza przed ekranem przez te dwadzieścia kilka minut, jakie trwa pojedynczy epizod. Aczkolwiek bezbłędnie



Hakata Tonkotsu Ramens
Rodzaj: serial TV | **Gatunek:** sensacja, thriller, akcja | **Liczba odcinków:** 12
Produkcja: © 2017 木崎ちあき／KADOKAWA アスキー・メディアワークス／博多豚骨ラーメンズ



sprawdza się on tylko przez cztery pierwsze odcinki. Potem serial musi zmierzyć się z problemem nierealistycznej przemocy.

To chyba największy problem tego serialu – brak spójnej wizji tego, jak przemoc ma być tu traktowana. Trup ściele się gęsto, a krew tryska potokami, ale na bohaterach nie robi to żadnego wrażenia, a zabijanie sąsiaduje a to z „prozą życia", a to znów ze zwykłymi żartami. Mam wrażenie, że dałoby się to rozwiązać inaczej. Można było np. sięgnąć po czarny humor podkreślający absurdalność sytuacji. Alternatywnie reżyser mógł skorzystać z metody zastosowanej w *Goblin Slayerze*, który brutalność świata oddawał z całą dosłownością, a żarty stosował sporadycznie, w innym kontekście i tylko po to, by pokazać powoli odzyskiwane przez Zabójcę Goblinów człowieczeństwo. Niestety *Hakata Tonkotsu Ramens* idzie inną drogą, przyzwyczajając nas do pewnej umowności konwencji, co w miarę rozwoju fabuły skutkuje problemami. Przykładowo, oto któryś z naszych bohaterów jest w stanie dokonać egzekucji na niezliczonych wrogach, by parę sekund później nie było zupełnie po nim widać, że właśnie doszło do rzeźni. Trudno potem serialowi wzbudzić w widzu nienawiść do mordujących złoczyńców czy wściekłość na zdrajców. Wszystko, co dzieje się na ekranie – zwłaszcza w późniejszych odcinkach – traktujemy z pewnym przymrużeniem oka. Wydaje mi się, że chyba nie to było intencją twórców.

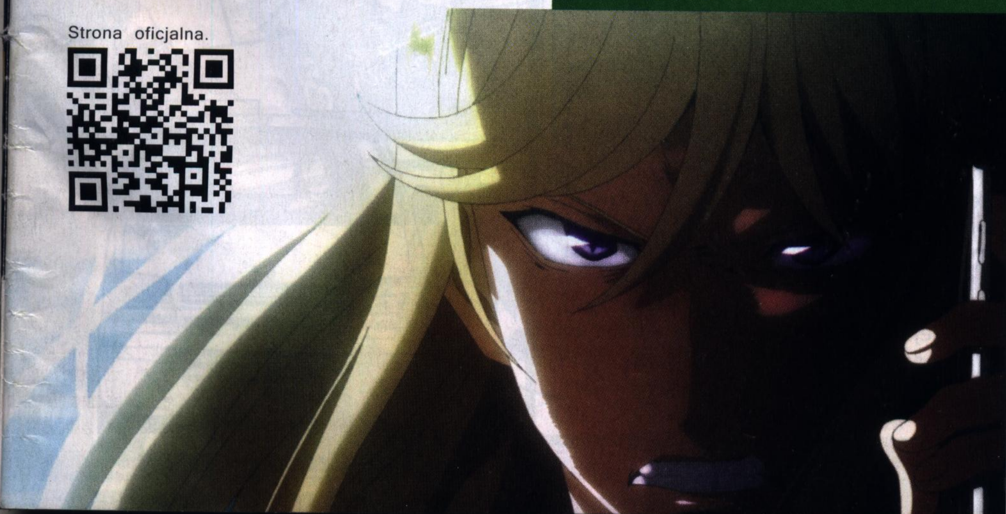


Nie chciałbym jednak potępiać scenariusza i reżyserii w czambuł, bo sądzę, że pewne rzeczy wyszły w Hakata Tonkotsu Ramens świetnie. Serial prezentuje na przykład niezwykle barwną plejadę postaci drugoplanowych, z których każda ma jakieś własne dziwactwa i śmiesznostki. Mamy więc noszącego fryzurę „na grzybka" hakera Enokidę, ogłaszającego się w internecie jako spec od tortur Jose Martineza, kilkukrotnie nieświadomie wykorzystywanego w roli przynęty Kazukiego Saitō i wielu innych. Każdą z tych postaci łatwo zapamiętujemy, każda ma ogromny potencjał i na temat każdej chcielibyśmy dowiedzieć się czegoś więcej. Niestety odcinków serialu jest (póki co) dwanaście, przez co nawet Zenji Banba jest potraktowany nieco po macoszemu i tylko Lin ma okazję zabłysnąć i przejść swego rodzaju metamorfozę.

Warto też odnotować fakt, w jaki serial poradził sobie ze szczególną cechą tej postaci. Xianming Lin jest transwestytą – mężczyzną noszącym tradycyjnie kobiece ubrania. To nie wyraz jego orientacji seksualnej czy przekonania, iż w rzeczywistości powinien być kobietą. Nie, Lin po prostu lubi nosić „kobiece ubrania" (bo na dobrą sprawę to, co „kobiece" i „męskie", zawsze jest tylko umowne). I przyznam, że przez parę dobrych odcinków nie mogłem wyjść ze zdumienia, w jaki sposób twórcy podeszli do tego tematu. Spodziewałem się albo mało wybrednych żartów, albo natrętnego dydaktyzmu i wykładów na temat tolerancji. Zamiast tego kwestia nietypowej garderoby Lina została potraktowana zaskakująco realistycznie. Jedni ludzie biorą go za kobietę, inni nie. Niektórzy żartują na temat stroju, inni czynią aluzje do homoseksualizmu, ale większość po prostu go akceptuje. Przy czym reakcja na stroje nożownika nie jest wcale wskazówką, czy ktoś jest postacią pozytywną, czy też nie. Pokusa, by w takich chwilach sięgnąć po sztampę mówiącą, że dobrzy ludzie są zawsze tolerancyjni, a przez złych zawsze przemawia bigoteria, musiała być silna, ale twórcom tego anime udało się tej pułapki uniknąć. A serial tylko na tym zyskał.

Strona oficjalna.











Pochwalić trzeba też sam pomysł na uczynienie japońskiego miasta mekką zabójców na zlecenie. Gdzieś w tyle głowy miałem nieustanne skojarzenia z *Johnem Wickiem* i bardzo chciałem zgłębić wszystkie zakamarki tego alternatywnego świata – dowiedzieć się, kto tworzy obozy szkolące dzieci na zabójców, poznać strukturę wielkich organizacji przestępczych, zbadać, kim jest była dziewczyna Banby i jakie cele jej przyświecają...

Niestety na to wszystko zabrakło czasu. Serial ma tylko 12 odcinków, w trakcie których składa widzowi pewną obietnicę, zapewnia, że wkrótce poznamy dziesiątki fascynujących i trzymających w napięciu historii... a potem nagle się kończy. Niczym teatralna sztuka ucięta na pierwszym akcie. Jest to tak drastyczne, że trudno mi ten serial ocenić. Wiem tylko, że chciałbym zobaczyć kolejne 12 epizodów, by wyrobić sobie ostateczną opinię.

I być może z czasem powstanie więcej odcinków, w końcu to anime jest ekranizacją popularnej serii książek, która może dostarczyć całą masę ciekawego materiału. Ale jeśli kontynuacja się nie pojawi, to trzeba będzie powiedzieć wprost – ramen posmakuje, ale pozostawi poczucie niedosytu.



よつばと!
ŚWIAT JEST FAJNY!

Dzień dobry! Nazywam się Yotsuba Koiwai, mam pięć lat, zielone włosy i cztery kucyki! Nie, nie takie zwierzątka, tylko takie kucyki na głowie, ale poproszę tatusia, żeby i takie też mi kupił! Właśnie przeprowadziłam się do nowego domu wraz z moim tatą. Wcześniej mieszkałam u babci, a przedtem tam, gdzie się lata samolotem! Teraz zamieszkałam w domku na spokojnej ulicy, ale też jest fajnie, bo mamy fajnych sąsiadów – rodzinę Ayase! Asagi, Fuuka, Ena – lubię je. Ich mamę i tatę też, bo nie przeszkadza im, że przychodzę, kiedy chcę. No i mają dobre jedzenie, a jak zrobią ciasto, to ich kocham! Dobrze, będę już kończyć, bo czeka na mnie mleko i zupka błyskawiczna, a potem... świat jest taki duuuuuży i pełen dziwów. I niebezpieczeństw. Ale ja sobie poradzę!

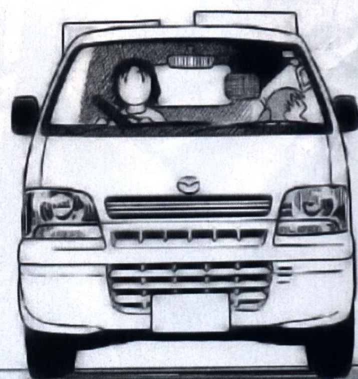
Agnieszka Przybysz & Michał P. Lipka

A oto niezwykle humorystyczna manga autorstwa Kiyohiko Azumy o prostej co prawda treści, jednak jakże bogata w ironię i sceny, które sprawią, że zwyczajnie nie będziecie mogli przestać się śmiać. Każdy tomik pochłania się dzięki temu błyskawicznie, a czekanie na kolejny dłuży się w nieskończoność, a to nie lada osiągnięcie, jak na serię komediową. Kto zna realia mangowego rynku, ten wie, że tego typu historie zazwyczaj nie mają większej racji bytu – albo zmieniają się w typowe shōnen (czyt. bitewniak), albo znikają. Tym bardziej należy docenić fakt, że *Yotsuba&!* ukazuje się nieprzerwanie od 2003 roku.

A wszystko zaczęło się w roku 1998, gdy autor opublikował mangę pod tytułem *Try! Try! Try!*, gdzie pojawiła się pierwsza wersja bohaterki, jej ojca oraz innych postaci znanych z *Yotsuby&!* I autor chyba je polubił, bo zaraz po skończeniu *Azumanga Daiō*, mangi, nad którą pracował w następnej kolejności, powrócił właśnie do nich. Zdecydował się jednak zmienić styl z yonkomy (mangi czterokadrowej) na bardziej klasyczny. I tak oto zrodziły się przygody Yotsuby, a właściwie *Yotsuby i...*, bo to właśnie oznacza & w nazwie, w zamyśle sugerując proces poznawania przez tytułową bohaterkę otaczającego ją świata. A my, czytelnicy, siłą rzeczy odkrywamy go wraz z nią; dzięki takiemu podejściu autora mamy wrażenie oglądania otoczenia oczami dziecka. Yotsuba odbiera wszystko na swój szalony, nieoczywisty sposób, a zabawa wynikająca z obcowania z jej logiką jest po prostu przednia.

Podobnie ograniczone wydaje się spojrzenia na same postacie. Autor niewiele o nich mówi, nie wiemy, kim np. jest mama Yotsuby, która rzadko ją wspomina. Podobnie tajemniczy wydaje się jej tata, o którym wiemy, że pracuje w domu, a jego najlepszym przyjacielem jest kwiaciarz o imponującej posturze imieniem Jumbo. Czasem na scenę wkracza też Yanda, wiecznie kłócący się z Yotusbą typek – drugi ze znajomych ojca. O nim też nie wiemy właściwie nic i to samo tyczy się sąsiadów, o postaciach z dalszego planu nie wspominając. Nie poczytujcie jednak tego za wadę, bo dzięki temu opowieść nabiera swoistej pikanterii i podsyca naszą ciekawość, skłaniając do snucia własnych domysłów. A snuć jest co, zwłaszcza w przypadku naszej Koniczynki.

Jak przyznaje sam autor, Yotsuba jest postacią na wskroś cartoonową, nie tylko z wyglądu, który wyróżnia ją na tle realistyczniej rysowanej reszty, ale i charakteru, co sprawia, że wydaje się jakże odmienna od osób, które ją otaczają. Z założenia miała to być manga o małej, dziwnej postaci pośród normalnych ludzi, dlatego też Azuma wybrał dla niej tak młody wiek. Chciał bowiem, by nie chodziła jeszcze do szkoły, i w ten sposób uniknął jej interakcji z innymi dziećmi w tym samym wieku, podkreślając jej wyobcowanie. A ponieważ Yotsuba zachowuje się bar-



dzo dziwnie, trudno nie zadać sobie pytania, czy nie jest ona czasem upośledzona? Lecz jednocześnie mangaka uczynił jej zachowanie jak najbardziej naturalnym.

Autor twierdzi, że sam jest bardzo dziecinną osobą, więc rysowanie dzieci przychodzi mu dość łatwo. Czasem nawet angażuje je w proces twórczy jako modele, a czasem zwyczajnie je podpatruje. Odwiedza też miejsca pojawiające się w historii. Ciekawostką jest również to, że generalnie każdy z rozdziałów mangi to jeden dzień z życia bohaterów. Czasami co prawda odstępuje od tej zasady, lecz summa summarum trzydzieści rozdziałów to ok. miesiąc z życia Yotsuby.

Mimo popularności i idealnego do stworzenia serialu materiału wyjściowego, *Yotsuba&!* nie doczekała się dotąd ekranizacji. Powstał jednak spin-off inspirowany postacią Kartomka pojawiającego się w piątym tomie mangi(*), który zrodził się w wyniku szkolnego projektu związanego z ekologią. Serial pt. *Nyanbo!* idzie jednak inną drogą, przedstawiając przygody pięciu malutkich kartonowych kotków, które mają jedno marzenie – zebrać fragmenty statku kosmicznego rozrzucone w różnych częściach miasta i powrócić do domu. I jak na szaloną *Yotsubę&!* przystało, nie mamy tu do czynienia z klasyczną animacją, a połączeniem komputerowo generowanych postaci z rzeczywistymi plenerami filmowanymi kamerą, co daje ciekawy efekt finalny i oferuje równie intrygujący klimat. A że Japończycy nawet z kartonowych pudełek potrafią stworzyć słodkie (kawaii!) postacie, to nikt nie pozostanie obojętny na ich urok. Poza tym, choć rzecz traktuje o „kosmicznych kotach", pełno tu swojskich dla Azjatów motywów – mamy grupę idolek Nyanbo Angels czy kochający czarny kolor gang Wild Black. Do tego dochodzą karaoke, mecz piłki nożnej, piknik, plus nieco szkolnego życia. Serial liczy sobie 26 kilkuminutowych odcinków i choć to minianime nie jest adaptacją żadnej części mangi, twórcy puszczają oko do widzów, umieszczając postać sympatycznej Yotsuby w napisach końcowych.

Dużą popularność *Yotsuby&!* potwierdza cała masa dostępnych gadżetów, wśród których na największą uwagę zasługuje seria kalendarzy ze zdjęciami Miho Kakuty i rysunkami Yotsuby wykonanymi przez Kiyohiko Azumę, oraz dwie płyty CD z muzyką instrumentalną skomponowaną przez Masakiego Kuriharę; jeden z krążków dotyczy typowego dnia Yotsuby, a drugi okresu zimowego, co jest bardzo sympatycznym uzupełnieniem mangi.

Manga *Yotsuba&!* śmieszy do łez, wzrusza i skłania do myślenia. Oto świat dziewczynki, która nie pasuje do otaczającego ją świata i ludzi, a jednak czuje się tu znakomicie. I także czytelnik czuje się w jej towarzystwie znakomicie, warto więc tę niezwykłą osóbkę zaprosić do swojego życia, bo wystarczy, że odwiedzi was tylko jeden raz, a będziecie chcieli ją gościć u siebie jak najczęściej.

(*) Warto nadmienić, że Kiyohiko Azuma w trakcie prac nad rozdziałami mu poświęconymi sam wykonał z kartonu robota, a następnie przymierzył go, by jak najrealistyczniej uchwycić temat.

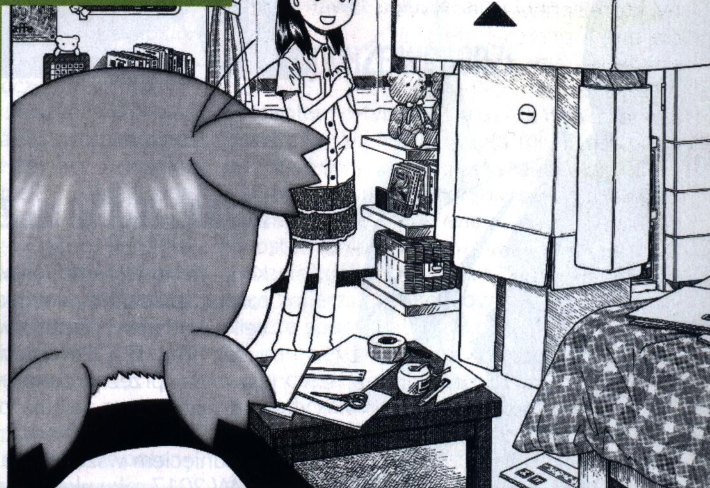


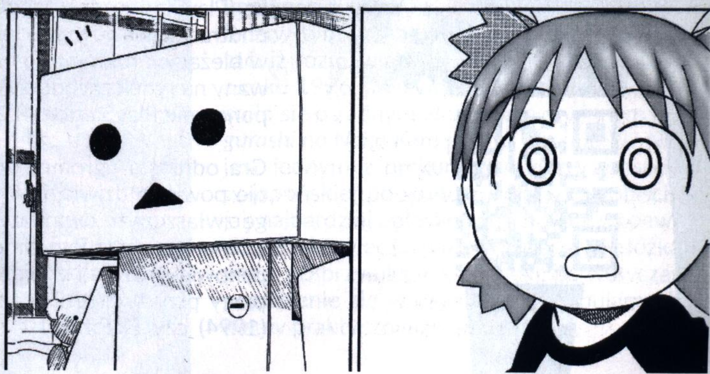
(manga) Yotsuba&!
Autor: Kiyohiko Azuma | **Liczba tomów:** 14+
Wydawca japoński: ASCII Media Work
Wydawca polski: Kotori | © KIYOHIKO AZUMA / YOTUBA SUTAZIO

(mini-serial) Nyanbo!
Rodzaj: komedia | **Gatunek:** science fiction
Liczba serii/odcinków: 26
Produkcja: © Studo Shirogumi Inc (株式会社白組), NHK Educational TV (NHK教育テレビジョン), NYANBO FP 2016

Nyanbo! Oficjalna strona serialu.







この世の果てで恋を唄う少女

KONO YO NO HATE DE KOI O UTAU SHŌJO YU-NO

OTO OPARTA NA BARDZO EROTYZUJĄCYCH PIERWOWZORACH, WCIĄGAJĄCA I PEŁNA DRAMATYZMU OPOWIEŚĆ O... PODRÓŻACH MIĘDZYWYMIAROWYCH. BRZMI INTRYGUJĄCO?

Marcin „Tenchi" Świętoniewski





POZNAĆ ŹRÓDŁO NIE ZASZKODZI

Kono Yo no Hate de Koi wo Utau Shōjo YU-NO rozpoczęło swój żywot jako erotyczna visual novelka wydana wyłącznie w Japonii w 1996 roku przez firmę ELF Corporation. Jej pierwsza wersja była przeznaczona na komputer PC-98, lecz później gra została przekonwertowana na Segę Saturn (1997) oraz pod Windows (2000), z usunięciem wszelakiego seksualnego kontentu. W 2017 roku ukazał się także oficjalny remake (PlayStation 4, Vita) ze zremiksowanym soundtrackiem i nowymi designami postaci, który w bieżącym roku ma zostać oficjalnie zlokalizowany na rynek zachodni (Windows, Switch oraz ponownie PlayStation 4).

Gra odniosła ogromny komercyjny sukces, co nie powinno dziwić, jeśli weźmie się pod uwagę zwłaszcza te dwa nazwiska: Hiroyuki Kanno (scenariusz) oraz Ryu Umemoto (muzyka). Obaj panowie znani są z niezwykle udanej współpracy przy tworzeniu takich hitów jak *DESIRE* (1994) czy *EVE burst error* (1995), wydanych przez C's Ware na kilka różnych systemów. Wielka szkoda, że już nigdy więcej nie uraczą nas niczym nowym – obaj zmarli w roku 2011.

YU-NO doczekało się w sumie czterech różnych adaptacji. Pierwsza z nich to manga autorstwa Mario Kanedy, publikowana przez Enix w latach 1997-1998. Drugą jest czystej wody hentai wyprodukowany i wydany przez Pink Pineapple jako 4-odcinkowa OVA w latach 1998-1999. Dalej mamy kolejną mangę Sōji Ishidy, publikowaną przez Enterbrain w latach 2017-2018. Natomiast najnowsza, tegoroczna odsłona tej wciągającej historii to oczywiście główny temat niniejszej recenzji.

Strona oficjalna.



O CO W TYM CHODZI

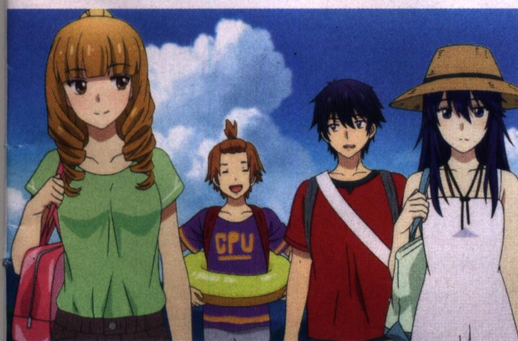
Najważniejszą postacią jest tu nastoletni Takuya Arima. Życie bynajmniej go nie oszczędza: matka chłopaka zmarła dawno temu, gdy był on jeszcze mały, a nie dalej jak przed dwoma miesiącami Takuya stracił w wypadku także ojca. Kodai Arima był historykiem i archeologiem, badającym pewną miejscową legendę, ściśle po-

wiązaną z mającymi wkrótce nastąpić niezwykle dramatycznymi wydarzeniami...

I tak oto pewnego dnia nasz bohater otrzymuje tajemniczą paczkę, zawierającą spuściznę po ojcu. W jej skład wchodzą: zagadkowy artefakt zwany Reflector Device oraz dokładna instrukcja dotycząca... podróżowania w czasie i przestrzeni. Takuya początkowo nie bierze tego wszystkiego na poważnie, jednak bardzo szybko ma okazję przekonać się, iż mistyczny relikt pozwala na utworzenie czegoś w rodzaju „zakładki czasowej", do której potem można się cofnąć, zachowując jednocześnie komplet wspomnień oraz pełną świadomość w kwestii otaczającej nas rzeczywistości.

A wszystko to zbiega się w czasie ze śmiertelnymi wypadkami na terenie pobliskiej budowy, powodowanymi przez niewytłumaczalne wyładowania atmosferyczne, jak również z pojawieniem się w szkole niezwykle tajemniczej, małomównej dziewczyny. A to tylko wierzchołek góry lodowej – naprawdę dramatycznie robi się dopiero wówczas, gdy Reflector Devicem zaczynają interesować się osoby trzecie, próbując odebrać go Takuyi, a śmierć obojga rodziców nagle przestaje być tak oczywista...

Przyznacie, że już zrobiło się dość ciekawie, a możecie mi wierzyć, iż to naprawdę dopiero początek. Zawsze podziwiałem Japończyków za ich umiejętność konstruowania niezwykle skomplikowanych fabuł, na które składają się nierzadko bardzo odległe od siebie wątki tematyczne. Czego w tym *YU-NO* nie ma! Znajdziemy tutaj typowe życie szkolne, klątwę, różnego rodzaju mity, starożytną cywilizację i jej wierzenia, dramat, thriller, akcję, eksplorację, ba! – nie zabraknie nawet typowego fantasy do spółki z akcentami futurystycznymi! A wszystko to podlane smakowitym sosem fantastyki naukowej, ze wspomnianymi już podróżami między wieloma wymiarami istniejącymi równolegle w tej samej czasoprzestrzeni. Rozrywkowa mieszanka.



Nie chcę nawet myśleć, ile wysiłku wymaga stworzenie tak złożonego świata, a potem przecież trzeba jeszcze na tyle umiejętnie tym wszystkim manipulować, aby całość pozostała spójna, logiczna, a nade wszystko – wciągająca! Naprawdę wielkie wyrazy szacunku dla Hiroyukiego Kanno, który rozpoczął wymyślanie tej historii, będąc jeszcze nastolatkiem!

Pomimo tak ogromnej ilości różnorakich treści do ogarnięcia serial ogląda się doskonale. Poczucie niewiadomego zagrożenia, mogącego nadejść z najmniej spodziewanej strony, nie opuszcza widza ani przez moment – nawet wówczas, gdy bohaterowie akurat spędzają wesoło czas na plaży i w sumie nic takiego się nie dzieje. Odcinki przelatują nam przez ekran błyskawicznie, zazwyczaj kończąc się typowym cliffhangerem, zmuszającym do natychmiastowego sięgnięcia po kolejny epizod...

Poza znakomitą fabułą spora w tym zasługa ciekawie skonstruowanych postaci – każda z nich jest na swój sposób intrygująca, nierzadko skrywając jakąś mroczną tajemnicę. Przez wzgląd na brak jednolitej linii czasowej nie można tutaj mówić o jakimkolwiek ich rozwoju (może poza głównym bohaterem), więc po raz kolejny szacunek dla scenarzysty. Jak już wspomniałem, oczywiście najważniejszy jest sam Takuya Arima. To *„libido, do którego przyczepiono ręce i nogi, a następnie całość obciągnięto skórą zboczeńca"*, jak pieszczotliwie określa go jedna ze szkolnych koleżanek – wspaniały materiał na protagonistę. Chłopak potrafi wyjść niemal bez szwanku z praktycznie każdej sytuacji – inteligencja do spółki z zaradnością to jego cechy główne, a do tego niezłe z niego ciacho. Ponadto bywa niezwykle wyszczekany oraz posiada wyrafinowane poczucie humoru, zwłaszcza w tematyce damsko-męskiej, sypiąc erotycznymi żartami jak z rękawa, niekiedy w najmniej odpowiednich momentach.

A skoro już wpłynąłem na te wody... Czuję się w moralnym obowiązku ostrzec potencjalnych widzów przed raczej sporą ilością fanserwisu – mówimy wszak o serialu anime powstałym na podstawie gry o mocnym zabarwieniu erotycznym, przez co bielizna gości tu nader często. Niekiedy pojawia się także golizna, aczkolwiek np. biusty są wówczas „naturalnie" zakryte chociażby włosami lub jakąś częścią scenerii (to tak zwany *„convenient censorship"*). Erotyka momentami wprost wylewa się także z dialogów, zwłaszcza w przypadku dorosłej części żeńskiej obsady. No cóż, taki to już urok japońskiej popkultury – wypada albo się przyzwyczaić, a może nawet polubić, albo... nie oglądać.





I CZY DOBRZE WCHODZI

Napisałem o tym już powyżej, więc teraz się powtórzę: *YU-NO* oglądało mi się znakomicie, choć oczywiście można zarzucić temu serialowi różnorakie uproszczenia bądź skróty fabularne – te drugie widać zwłaszcza po kilku ostatnich odcinkach. Zupełnie jakby twórcy nagle zdali sobie sprawę, że oto najwyższy czas zmierzać ku końcowi, a tu tymczasem jeszcze sporo materiału do zekranizowania... Najbardziej cierpią na tym pojawiający się w tej części bohaterowie, których oglądamy niekiedy zaledwie przez kilka minut.

Drugim głównym zarzutem może być wyświechtana już dziś wręcz do bólu zębów konwencja podróży czasoprzestrzennych, lecz w tym wypadku z kolei trzeba pamiętać, iż rozmawiamy o materiale źródłowym z roku 1996, a wówczas jeszcze nikomu nie śniło się o żadnym *Steins;Gate* czy innym *Higurashi no Naku Koro ni* – to właśnie *YU-NO* jest jednym z prekursorów tejże tematyki w japońskiej popkulturze. Zatem osobiście jak najbardziej polecam, aczkolwiek na pewno nie jako wieczorynkę do oglądania z łóżka przez półprzymknięte powieki, bo wówczas pogubienie się w zawiłościach fabularnych mamy praktycznie gwarantowane.



Kono Yo no Hate de Koi o Utau Shōjo YU-NO
Rodzaj: serial TV | **Gatunek:** fantastyka, s.f., dramat | **Liczba odcinków:** 26 | **Produkcja:** © MAGES./PROJECT YU-NO

KLASYKA ANIME W NOWEJ ODSŁONIE NA NETFLIKSIE

KNIGHTS OF THE ZODIAC SAINT SEIYA



19 lipca miał premierę długo wyczekiwany remake kultowego serialu anime lat 80. znanego u nas jako *Rycerze Zodiaku*. Aby przedstawić ten tytuł nowemu pokoleniu fanów, Netflix postanowił odświeżyć tego klasyka i zaprezentować go w podrasowanej oprawie graficznej.

Sonia Lipnicka

Poznajcie Seiyę, nastoletniego chłopaka, który w dzieciństwie stracił siostrę w wyniku traumatycznego spotkania z bliżej niezidentyfikowanymi komandosami w czerni, bojowym helikopterem oraz tajemniczym jegomościem w złotej zbroi. Dziś wałęsa się po podejrzanych miejskich uliczkach, zaczepiając członków pseudogangu i stając w obronie bezdomnych. Podczas jednego z takich spotkań, a konkretnie łomotu, jaki mu owi młodociani gangsterzy spuścili, odkrywa w sobie niezwykłe moce, dzięki którym może wymierzać niezwykle silne ciosy oraz przemieszczać ciężkie przedmioty. A ponieważ żyjemy w dobie smartfonów i internetu, filmik z tego zdarzenia (nagrany przez przerażonych „gangsterów") błyskawicznie trafia do sieci, szufladkując Seiyę jako niebezpiecznego dziwaka, od którego należy trzymać się z daleka. Z powodu owego filmiku zostaje on również uprowadzony przez wpływowego biznesmena nazwiskiem Kido, który stara się wytłumaczyć chłopakowi, czym jest jego moc i kim są osoby takie jak on. Następnie przekonuje go, by rozpoczął trening na Rycerza i dołączył do prawych obrońców wcielenia bogini Ateny. Seiya, jak każdy zdrowy na umyśle nastolatek, stwierdza, że staruszek zwariował, i ani myśli wierzyć tym banialukom... dopóki Kido nie wspomina imienia jego siostry. Według niego ona również jest w to zamieszana i jedynym sposobem, by ją odnaleźć, jest poddanie się treningowi na Rycerza i odszukanie Sanktuarium – siedziby legendarnych obrońców Ateny.

Wrażenia na plus

Już przy pierwszym zetknięciu z serialem na pozytywny odbiór tego anime wpływa świetna, płynna animacja CGI. Kolejny plus to naprawdę ładny design postaci, wierny oryginałowi. Odświeżone, nowoczesne zbroje i ich dopełnienie – kombinezony z nowoczesnego tworzywa – robią wrażenie, a patent ze zbroją przybierającą formę przenośnego breloczka/nieśmiertelnika, choć wykorzystany już wcześniej w produkcji kinowej, nadal uważam za doskonały.

Mocne strony tej produkcji to także dynamiczne sceny walki oraz dobrze prowadzona narracja. W oryginale świat Rycerzy był nieco oderwany od rzeczywistości. Tutaj ich moce są konfrontowane z nowoczesną technologią (głównie militarną). Realia wykreowane dzięki temu zabiegowi przypominają nieco uniwersum Marvela, gdzie nadzwyczajne zdolności bohaterów przenikają się ze światem zwyczajnych śmiertelników. Biorąc pod uwagę fakt, iż scenarzystą serialu jest człowiek odpowiedzialny m.in. za *Avengersów*, wcale mnie to nie dziwi.

Odbiór całości umila polskiemu widzowi dobre tłumaczenie, które, poza jedną małą wpadką, stoi naprawdę na wysokim poziomie. Twórcy oddali również wiernie charaktery bohaterów, co ucieszy fanów oryginalnej wersji serialu. Saori (aka Sienna) nadal jest wredna, Shaina jadowita, tylko Seiya jakby trochę wydoroślał i zachowuje się bardziej jak na lidera grupy przystało.

Wrażenia na minus

Jeśli zechcecie oglądać serial w wersji japońskiej z polskimi napisami, szybko natkniecie się na niespójność w tłumaczeniu imion. Wynika to z faktu, iż polskie tłumaczenie oparte jest o skrypt amerykański, a nie japoński. Powszechnie znane umiłowanie Amerykanów do „lokalizacji" wszystkiego na czym ręce położą objawiło się w tym przypadku właśnie zmianą imion postaci. Saori to teraz Sienna, Shiryu to Long, Hyoga to Magnus, Ikki zyskał przydomek Nero, itd. Co ciekawe, nie wszystkie imiona zmieniono, również większość ataków rycerzy pozostawiono w oryginalnym brzmieniu (np. „Ryu Sei Ken" Pegaza), więc nie bardzo rozumiem sens tego zabiegu. Faktem jest, że może być to dezorientujące dla widzów oglądających serial po raz pierwszy.

Kwestią sporną może być piosenka tytułowa – *Pegasus Seiya*. O ile wykorzystanie openingu pierwszej serii TV (*Pegasus Fantasy* zespołu Make Up) jest godne pochwały, to już samo wykonanie tego covera może budzić mieszane uczucia u widzów przyzwyczajonych do japońskiego oryginału. Nie jest ono złe, chłopaki z brytyjskiej grupy The Struts dają radę, ale w uszach starszego fana angielski tekst trochę zgrzyta z linią melodyczną piosenki. Jeśli zaś chodzi o ścieżkę dźwiękową, to jest raczej





oświadczeniem jest zrobienie z wrażliwego chłopaka, który brzydzi się przemocą (a mimo to potrafi, gdy trzeba, skopać tyłek jak nikt inny), kobiety? Znaczy, facet nie może być wrażliwy i nosić różu? Tylko kobiety mogą? Czyli wszyscy tacy mężczyźni powinni się poddać operacji zmiany płci? Coś się chyba panu Sonowi pomyliło. Dziękuję bardzo za takie „oświadczenie". Wyjątkowa, nieszablonowa postać męska została przerobiona na nijaką postać kobiecą – brawo! Niepojętym jest dla mnie, jak Masami Kurumada i Toei mogli się na to zgodzić, znając konsekwencje fabularne, jakie taka zmiana ze sobą niesie (patrz: seria *Hades*). Tym bardziej, że nie brakuje tu silnych postaci kobiecych.

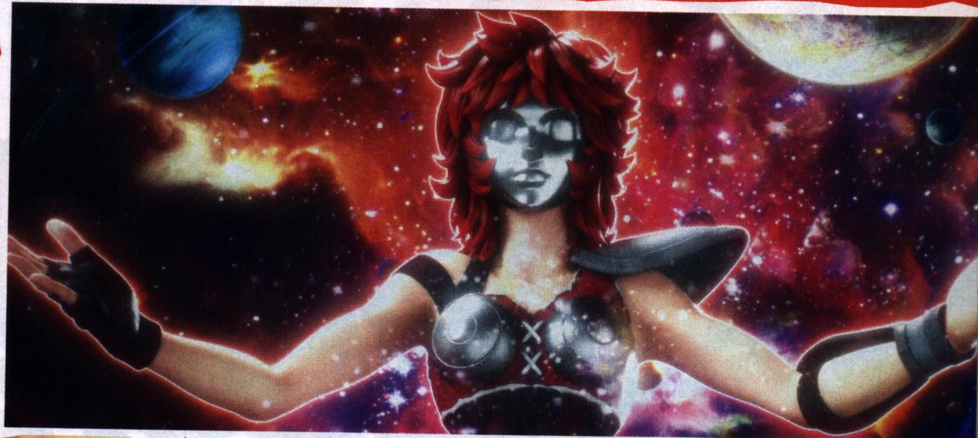
Dla kogo?

Zdaję sobie sprawę, że jako długoletnia fanka oryginalnej wersji serialu jestem obarczona bagażem sentymentu i oczekiwań, który utrudnia obiektywny osąd nowej odsłony. Mimo wszystko starałam się zachować otwarty umysł i nie oceniać pochopnie. Powiem otwarcie, że nie jest to produkcja stworzona z myślą o „starych fanach", choć powinna i tychże zainteresować. Grupą docelową nowej wersji jest zdecydowanie młode pokolenie widzów, którzy najprawdopodobniej nigdy wcześniej nie słyszeli o tym tytule. Użycie animacji CGI, jak i osadzenie akcji we współczesnych realiach, wyraźnie na to wskazują.

Jak przypuszczam, nie było też zamysłem twórców wierne skopiowanie serialu z lat 80. Na pierwszą połowę sezonu pierwszego, który wtedy liczył 73 odcinki, przeznaczono w nowej odsłonie jedynie 12 epizodów. Oczywistym jest zatem, że nie będzie to ten sam serial. I chyba dobrze, bo wtedy byłoby nudno.

Pomijając pomniejsze zmiany w samej historii, odważę się stwierdzić, że jest to remake udany, ciekawy i warty uwagi. Mam też nadzieję, że pomimo ingerencji ta świetna historia, jak każdy kultowy tytuł anime, obroni się sam i nie skończy się na jednym sezonie.

A zatem: Podsumowanie dla młodego pokolenia widzów – obejrzyjcie koniecznie! I podsumowanie dla starszych fanów wersji oryginalnej – dajcie im szansę, przygody przystojnych rycerzy zawsze są w cenie. ;)



przeciętna i nie zapada w pamięć. Szkoda, bo jest tu spore pole do popisu.

Na koniec zostawiłam największy grzech nowej wersji serialu. Jest to swego rodzaju spoiler, więc wszystkim tym, którzy oglądają *Saint Seiyę* po raz pierwszy i nie chcą porównywać jej do oryginału sprzed 30 lat, proponuję pominięcie następnego rozdziału.

Czy Kopernik była kobietą?
(Uwaga! Rozdział ze spoilerami!)

Żyjemy w czasach, gdzie poprawność polityczna wylewa się strumieniami niemal z każdej produkcji, osiągając niekiedy granice absurdu. Niestety i w tym przypadku nie obeszło się bez ofiar. Ku rozpaczy i wściekłości wielu fanów i fanek płeć rycerza Andromedy została w tej wersji z premedytacją zmieniona na żeńską. Dlaczego? Oto jak Eugen Son, człowiek odpowiedzialny za tę decyzję, wyjaśnia swoje motywy:

Trzydzieści lat temu grupa samych facetów walczących w obronie świata była standardem. Dziś świat się zmienił. Standardem są mężczyźni i kobiety pracujący ramię w ramię. Jesteśmy do tego przyzwyczajeni. Słusznie bądź nie, widzowie mogliby zinterpretować drużynę samych mężczyzn jak jakieś oświadczenie z naszej strony.

Okeeeey... Pozwólcie mi zatem, jako kobiecie, w takim razie spytać – jakiego rodzaju





Rycerze Zodiaku: Saint Seiya, Netflix



Rycerze Zodiaku: Saint Seiya
Rodzaj: TV | **Gatunek:** fantasy, akcja, przygoda, shōnen
Liczba serii/odcinków: 6 z 12
Produkcja: © 2019 Toei Animation, Netflix

Oficjalna strona serialu.

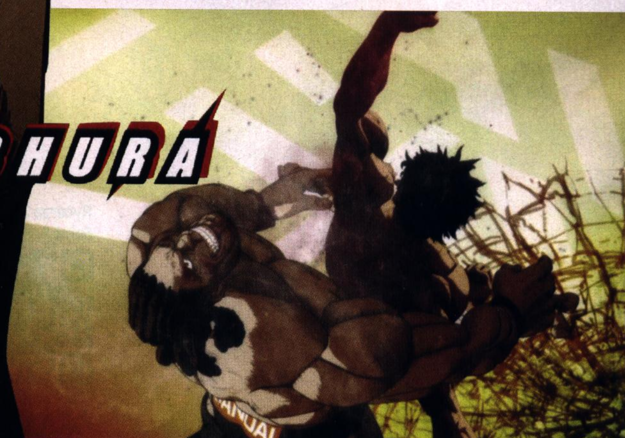


W 2015 ROKU INTERNETOWY MAGAZYN *URA SUNDAY* ZORGANIZOWAŁ KONKURS NA EKRANIZACJĘ WYTYPOWANEJ PRZEZ CZYTELNIKÓW MANGI. ZDECYDOWANYM ZWYCIĘZCĄ – ZE ZNACZNIE PONAD DWOMA MILIONAMI GŁOSÓW – OKAZAŁ SIĘ *KENGAN ASHURA*. TAK OGROMNA POPULARNOŚĆ NIE MOGŁA UMKNĄĆ WŁODARZOM NETFLIKSA, KTÓRZY PRZYKŁADAJĄ CORAZ WIĘKSZĄ WAGĘ DO WZBOGACANIA SWOJEJ OFERTY ANIME. SERIAL ZADEBIUTOWAŁ OSTATNIEGO DNIA LIPCA BIEŻĄCEGO ROKU I Z MIEJSCA OKAZAŁ SIĘ PRZEBOJEM.

Jarosław Kowal



KENGAN ASHURA



Kengan Ashura

Rodzaj: serial ONA | **Gatunek:** bitewniak | **Liczba odcinków:** 24 | **Produkcja:** © 2019 サンドロビッチ・ヤバ子，だろめおん，小学館／拳願会



PIERWSZA ZASADA KLUBU WALKI: NIE ROZMAWIAĆ O KLUBIE WALKI

Ale można o nim napisać, a nawiązanie do *Podziemnego kręgu* Chucka Palahniuka (i wersji filmowej Davida Finchera) nie jest przypadkowe. W *Kengan Ashura* wszystkie wątki oscylują wokół toczonych w ukryciu, nielegalnych walk, ale z tą różnicą, że w szranki stają nie amatorzy szukający chwilowego wyzwolenia od kapitalistycznej codzienności, a wręcz przeciwnie – mistrzowie sztuk walk działający na zlecenie grubych ryb z majętnych korporacji. Doszukiwanie się treści filozoficznych czy nawet pojedynczych myśli prowokujących do refleksji byłoby jednak dużym nadużyciem w przypadku tego tytułu. Fabuła jest tu w stu procentach pretekstowa, a jedyny cel to ukazywanie niezliczonych starć – w imponującym stopniu zróżnicowanych – bohaterów, prześcigających się w oryginalności stylu toczenia bojów, ale także ubierania się.

Włożenie całego wysiłku w konstruowanie fantazyjnych technik walk oraz generowanie kolejnych, coraz to dziwniejszych przeciwników, a przy tym słabość do rozlewania hektolitrów krwi, straszenia chrzęstem dziesiątek połamanych kości oraz niepohamowanej przemocy, nie jest zjawiskiem nowym. Nawet na samym Netfliksie popularnością cieszy się inna bliźniaczo podobna produkcja – *Baki* – i na nic zdaje się świadomość Yabako Sandrovicha (autora mangi) i Seijiego Kishiego (reżysera anime) istnienia schematu, w jaki popadają. I chociaż pozwalają sobie na komentarze pokroju: *„Szczupły przystojniak z łatwością pokonuje olbrzyma? Tak to wygląda w bajkach!”*, to natychmiast podążają tym tropem i pozwalają „szczupłemu przystojniakowi” zwyciężyć. Dlaczego więc w ogóle marnować czas na coś, co widzieliście już dziesiątki razy? Przede wszystkim dlatego, że *Kengan Ashura* to świetne w swojej klasie rzemiosło i pomimo towarzyszącej mu fabularnej wtórności potrafi wywołać dobre wrażenie za sprawą tego, co musi być jego największym atutem – świetnych scen pojedynków.

CHOREOGRAFIA ZA CENĘ ANIMACJI

Kipiący od akcji *Dragon Ball Z* zawsze cieszył się większym powodzeniem od skoncentrowanego przede wszystkim na fabule, poprzedzającego go *Dragon Balla*, ale przewrotnie to właśnie w odcinkach z młodocianym Goku mogliśmy zobaczyć najciekawsze pojedynki w całej serii. Nie było bogów i saiyan, nie ważyły się losy całego wszechświata, a jednak każde starcie było znacznie bardziej ekscytujące niż w późniejszych odcinkach. Dlaczego? Bo nigdy nie padało: *„Walczą tak szybko, że nie jestem w stanie dostrzec ciosów”*. Ta wymówka pozwalała specom od animacji złapać chwilę wytchnienia w napiętym grafiku, łatwiej jest przecież narysować wybuch *ki*, a do tego samo popiersie bohatera i kilka kresek sugerujących, że porusza się z prędkością wykraczającą poza możliwości percepcji ludzkiego oka, niż dokładnie modelować postacie i komponować dla nich zróżnicowane choreografie. Twórcy *Kengan Ashura* na łatwiznę jednak nie poszli i właśnie to jest głównym argumentem przemawiającym za tym, żeby sięgnąć po ten pozornie sztampowy tytuł.

Kengan Ashura przypomina raczej wymyślny turniej sztuk walki z subtelnie naświetlonymi wydarzeniami z przeszłości każdego z wojowników (niestety kobiet wojowniczek jest tutaj niewiele) niż ciekawie poprowadzony scenariusz 24-odcinkowego serialu (przy czym póki co Netflix udostępnił tylko połowę sezonu). Przyglądanie się precyzyjnie wymierzonym ciosom, perfekcyjnej znajomości anatomii i unikalnym pomysłom na układy ruchów poszczególnych pojedynków stanowi jednak solidną rekompensatę, a brak możliwości wytworzenia więzi emocjonalnej z bohaterami (wszyscy walczą w imieniu korporacji, nie stoją za nimi żadne wyższe cele) będzie atutem, jeżeli szukacie niezobowiązującej rozrywki.

Z mniejszym optymizmem podejdą do seansu natomiast te osoby, którym nie w smak jest cyfrowa estetyka wypierająca odręczne rysunki. Chociażby *Baki* pokazał, że można obyć się bez CGI przy generowaniu widowiskowych starć, ale różnica jest taka, że w *Kengan Ashura* sylwetki wojowników są bardziej wyeksponowane, często możemy obserwować niemalże wszystkie mięśnie ciała, a rysowanie tak szczegółowych kadrów wymagałoby ogromnych nakładów pracy. Ostatecznie więc Larx Entertainment (studio o skromnym dorobku) musiało wybrać pomiędzy ekranizacją zaledwie kilku walk a ekranizacją jak najbardziej wierną bogactwu przedstawionemu w mandze (choć i tak mu niedorównującą). Podjęta decyzja jest jedyną słuszną, a przy tym praca wykonana za pomocą komputera daleka jest od koszmarków pokroju *One Piece 3D: Mugiwara Chase*. Można by wręcz uznać, że to jedno z najlepszych i najbardziej płynnych CGI w anime związanych ze sztukami walki, jakie powstało w ostatnich latach.

BRUTALNA ROZRYWKA

W *Kengan Ashura* więcej może irytować niż zachwycać. Do już wymienionych wad dorzuciłbym jeszcze niepotrzebną narrację okazjonalnie prowadzoną przez Yamashita Kazuo – postać istniejącą tylko po to, by dokonywać fabularnych ekspozycji, zdradzać prawa, jakimi rządzi się świat przedstawiony, i od czasu do czasu rozluźnić atmosferę jakimś niezbyt wyszukanym żartem – a także fatalną, tworzoną od kalki muzykę w stylu nagoya-kei w tle (czyli kilka chwytliwych, rockowych riffów). Z drugiej strony skłamałbym, pisząc, że czas zainwestowany w obejrzenie tych dwunastu odcinków jest stracony. Ta historia jest prosta nie przez przypadek, takie intencje przyświecały twórcom i, jako anime celujące w dostarczenie wrażeń ludycznych, *Kengan Ashura* sprawdza się doskonale. Jeżeli więc szukaliście prostej i mocnej rozrywki o podkręconej do granic możliwości dynamice (jeden pojedynek mieści się zazwyczaj w jednym odcinku, co w kontraście z chociażby *Dragon Ballem* jest zawrotnym tempem), lepiej trafić nie mogliście. W innym wypadku bez wyrzutów sumienia pomińcie ten tytuł.





Cop Craft
Rodzaj: serial TV
Gatunek: akcja, science fiction, fantasy, komedia
Liczba odcinków: 12
Produkcja: © 賀東招二・小学館／STPD

COP CRAFT
コップクラフト

Klasyczny *Dempsey and Makepeace* zmiksowany z nie mniej klasycznym *Miami Vice* na ostrych sterydach, przyprawiony lekką domieszką fantasy. Detektyw miejskiej policji plus przybyła z innego świata szlachetnie urodzona wojowniczka, potrafiąca władać zarówno mieczem, jak i magią. Szalone, a zarazem genialne w swej prostocie sensacyjne połączenie!

Marcin Świętoniewski

15 lat temu na Pacyfiku pojawiła się tajemnicza brama nadprzestrzenna. Elfy i inne fantastyczne stworzenia wkroczyły przez nią do naszego świata, nawiązując z rasą ludzką stosunki dyplomatyczne. Stolica wyspy Kariana – miasto San-Teresa – stało się oficjalnymi „drzwiami" do ich mistycznej krainy. W chwili obecnej około dwóch milionów przybyłych przez nie Semanianczyków żyje wraz z ludźmi w tej ogromnej metropolii, ubogacając ją kulturalnie oraz gospodarczo. Lecz niestety, nie wszyscy emigranci mają dobre zamiary i czyste sumienia, przez co przestępczość z ich udziałem szerzy się na ogromną skalę. Do walki z nimi zostaje powołana specjalna jednostka miejskiej policji. I to właśnie podczas jednej z rutynowych akcji owej jednostki poznajemy pierwszego głównego bohatera.

Detektyw Kei Matoba, były wojskowy w stopniu sierżanta, to typowy twardziel z silnym poczuciem sprawiedliwości. Nie zawaha się jednak nagiąć zasad, jeśli sytuacja akurat będzie tego wymagała. Oczywiście nasz detektyw, jak każdy szanujący się twardziel, ma swoją słabość. Jest nim przygarnięty przez niego kociak o imieniu Kuroi. Nie mając komu go oddać, Kei opiekuje się nim pomimo dość silnej alergii na koty. Wypada także wspomnieć o jego stosunku do przybyszów, który jest, delikatnie rzecz ujmując, chłodny – Kei po prostu ich nie znosi, nazywając pogardliwie „odmieńcami". I bynajmniej nie będzie zachwycony, gdy na skutek niepowodzenia wspomnianej powyżej akcji jego dotychczasowy partner skończy ze skręco-

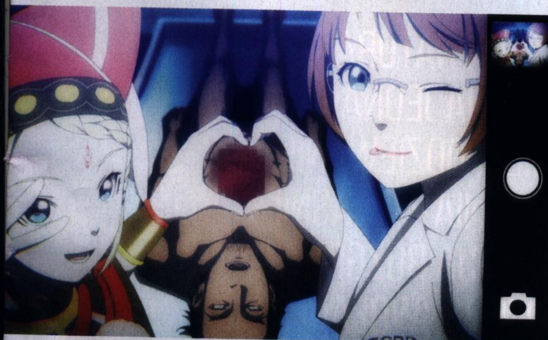
Oficjalna strona serialu.


nym karkiem, a do pomocy w kontynuowaniu śledztwa zostanie mu przydzielona ONA...

Ona, czyli (wdech!) Tilarna Barsh Mirvor Imsedalya Iyeh Tebreina Devol Nelano Seiya Nel Exedilika, co w naszym języku oznacza „Tilarna, najstarsza córka Seiyii z domu Exedilika, spadkobierczyni rodu Diuka Devola, z chlubnych Rycerzy Mirvoru" (wydech!). Wedle ziemskiego kalendarza owa szlachetnie urodzona panna ma dokładnie 18 lat. Cechuje ją między innymi niewielki wzrost i drobna budowa zgrabnego ciałka, ale przede wszystkim paskudny charakterek do spółki z wprost niewyparzonym języczkiem. Dość szybko okazuje się, iż Tilarna potrafi wyczuwać magię oraz trochę się nią posługiwać. Niewiele później wychodzi także na jaw, że noszony przez nią miecz nie służy tylko jako rodzinna pamiątka... Ta filigranowa dziewuszka jest w stanie bez najmniejszego wahania wypatroszyć nawet sporo większego od siebie przeciwnika, a czyni to z wprawą godną gospodyń domowych od lat oprawiających wigilijne karpie. Zresztą bez miecza radzi sobie równie dobrze. I to nawet w ekstremalnych warunkach – to znaczy, na dość wysokich obcasach (zachwiane poczucie równowagi) i z rączkami w kajdankach zatrzaśniętych wrednie od tyłu (kompletna zmiana środka ciężkości ciała). Jej popisowym numerem zaś jest obcinanie dłoni z wycelowaną w nią lub w Keia bronią palną. Niestety, jeśli chodzi o obycie z naszą kulturą, Tilarna początkowo jest zieloniutka niczym szczypiorek na wiosnę. Na szczęście pojętna z niej uczennica, więc szybko zaczyna ogarniać wszystkie ziemskie wynalazki. Podobnie jak Kei, posiada niezwykle silne poczucie sprawiedliwości. Tak silne, że jej zdaniem aresztowania, sądy czy więzienia, są kompletnie zbyteczne – na co komu jakieś tam wydumane „prawa człowieka", gdy trzyma się w ręce miecz, a pokonany przeciwnik kuli się ze strachu u naszych stóp...

Niech zatem zadrży w posadach San-Teresa – miasto pełne szemranych interesów („*jedynym prawdziwym bogiem są tutaj pieniądze*"), brudnej polityki („*przecież te wybory to farsa, znowu nie ma na kogo głosować*") oraz dzikich imprez („*nie mam pojęcia, skąd tu się wzięła ta koza, jeszcze wczoraj wieczorem jej nie było*"). Po powyższych charakterystykach bohaterów chyba nietrudno sobie wyobrazić, co będzie się działo, gdy owa dwójka wkroczy w najmroczniejsze zaułki tej metropolii: krew, pożoga i śmierć... Eeee, to znaczy – dużo niezamierzonych wypadków przy pracy podczas aresztowań nieposłusznych przestępców.







Akcja momentami zwalnia na krótko tylko po to, żebyśmy mogli w spokoju pośmiać się z codziennego życia Keia i Tilarny, którzy po tym, jak dziewczyna została wyrzucona ze swojego hotelu, oczywiście (!) byli zmuszeni zamieszkać razem. Absolutnie nietrudno się domyślić, że ich koegzystencja, przynajmniej na początku, łatwa nie będzie – bardzo często usłyszymy określenia „odmieniec" oraz „rakebye" (co w języku Farbani oznacza najprawdopodobniej „głupek"). A przez resztę czasu jeden szalony pościg będzie gonił drugi, większość zasadzek na złoczyńców zaś skończy się standardowo niezwykle widowiskowymi walkami.

Fabuła nie jest jakoś specjalnie skomplikowana – wszak mamy tutaj do czynienia z dość prostym serialem pełnym akcji. Jednak pomimo tego *Cop Craft* potrafi zaskoczyć także nieco poważniejszą tematyką, taką jak na przykład rasizm w stosunku do przybyszów z Semanii, albo wspomniana już brudna polityka. Człowiek naprawdę czuje się jak w domu, gdy – początkowo zachwycona ideą demokracji – Tilarna nie kryje swojego rozczarowania po obejrzeniu telewizyjnych reportaży z zamieszek pomiędzy zwolennikami przeciwnych obozów politycznych.

Podczas połykania kolejnych odcinków nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że twórcy puszczają do widza oczko. Zaczyna się już w openingu, którego estetyka natychmiast skojarzyła mi się z klasycznym *City Hunterem* – wszystkie te wieżowce, neony, nocna panorama miasta, sposób kadrowania... Wspomniane już obcinanie rączek przez Tilarnę można przyrównać do popisowego odstrzeliwania palców na spuście, czyli znaku rozpoznawczego Rally Vincent z nie mniej klasycznego *Gunsmith Cats*. Tytuły niektórych odcinków także wydają mi się nieco podejrzane: *In the Air Tonight* to przecież utwór Phila Collinsa, który możemy znaleźć na jednym z soundtracków do *Miami Vice*, a *Need for Speed* czy lekko zmieniony *Smells Like Toon Spirits* chyba nie wymagają dodatkowych wyjaśnień. Być może to tylko przypadki, ale zwróciły moją uwagę.

Czuję się w obowiązku ostrzec przed sporą dawką brutalności. Niekiedy trup ściele się tu gęsto, a krew chlusta na wszystkie strony – widok Tilarny ubabranej nią od stóp do głów jest czymś normalnym (ona sama nie zwraca na to absolutnie żadnej uwagi). Czasami robi się tak czerwono, że na wszelki wypadek zastosowano autocenzurę w postaci przyciemniania poszczególnych ujęć, a momentami wręcz całych kilkunastosekundowych scen. Bywa to troszkę irytujące. No cóż, ostatecznie zawsze to jakiś pretekst do ponownego sięgnięcia po serial w wydaniu na DVD bądź BD. Drugie moje ostrzeżenie dotyczy oczywiście wszelakiego fanserwisu, na brak którego też nie można tu narzekać. Ale bez niego serial zwyczajnie byłby niekompletny, a twórcy okazaliby się ostatnimi rakebye, marnując fanserwisowy potencjał stworzony przez TAKĄ bohaterkę.

W tym miejscu, jak to zazwyczaj bywa w szanującej się recenzji, powinienem pokusić się o jakieś małe podsumowanie, zakończone standardowym „polecam, i komu", albo „odradzam, i dlaczego". Tylko pytanie brzmi: po co? Z moich powyższych wynurzeń chyba nader jasno wynika, że osobiście jestem *Cop Craftem* po prostu zachwycony; zresztą niewiele mniej niż recenzowaną również w tym numerze *Kanata no Astra*. Japończycy po raz kolejny udowodnili swoją klasę, niezwykle zręcznie mieszając ze sobą różne gatunki, czyli typowy kryminał z tematyką klasycznego fantasy. Wartka i widowiskowa akcja, nieskomplikowana fabuła, błyskotliwe momentami dialogi w wykonaniu przesympatycznych bohaterów, a całość przyprawiona doskonale wyważoną dawką humoru, brutalności i smakowitego fanserwisu – czego chcieć więcej? Jeśli też lubicie takie klimaty, to co tutaj jeszcze robicie, doreany? Ha! A teraz to już obowiązkowo musicie obejrzeć ten serial, jeśli chcecie dowiedzieć się, co oznacza to słowo, HA, HA, HA!!!

SZESNAŚCIE LAT PRACY W JEDNYM SEZONIE

Materiał, z jakim przyszło się zmierzyć reżyserowi Yukio Takahashimie, to potężnie rozbudowana, licząca trzydzieści pięć tomów historia, w której od pierwszych rozdziałów aż roi się od barwnych i zindywidualizowanych postaci. Ten świat powstawał przez szesnaście lat w głowie odpowiedzialnej zarówno za scenariusz, jak i za rysunki, Yumi Tamury, która nieco wcześniej zakończyła inny długoterminowy projekt – *Basara*. Wystarczy zapoznać się z kilkoma pierwszymi rozdziałami tej mangi, aby szybko sobie uświadomić, jak trudnym zadaniem musiało być przekonwertowanie tak bogatej treści na język animacji. W dodatku podjęto ryzykowną decyzję i wszystko wskazuje na to, że całe 179 rozdziałów ma się zmieścić w zaledwie jednym sezonie (udostępnione na ten moment 12 odcinków odpowiada aż 83 rozdziałom).

7 Seeds
Rodzaj: ONA | **Gatunek:** science fiction, przygodowe | **Liczba odcinków:** 24 | **Produkcja:**

セブンシーズ 7 SEEDS

STRACH PRZED ZAGŁADĄ NASZEGO ŚRODOWISKA NATURALNEGO TO ZJAWISKO CORAZ POWSZECHNIEJSZE. HISTORIA JEDNAK UCZY, ŻE GDY NAJGORSZE JUŻ NADEJDZIE, LUDZIE NIESPODZIEWANIE ZNAJDUJĄ W SOBIE OGROMNĄ WOLĘ PRZETRWANIA. I WŁAŚNIE O TAKICH LUDZIACH JEST *7 SEEDS*, KTÓREGO AKCJA ROZGRYWA SIĘ W ODLEGŁEJ PRZYSZŁOŚCI, PO KATASTROFIE WYWOŁANEJ UDERZENIAMI METEORYTÓW.

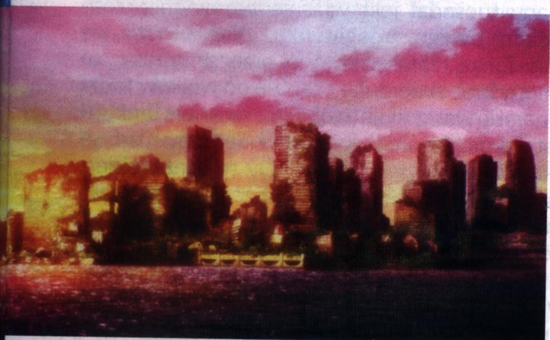
Jarosław Kowal

Strona oficjalna.









Jak nietrudno się domyślić, najbardziej wzburzeni są fani pierwowzoru, dla których nadmierny pośpiech, ledwo nakreślone lub całkowicie pominięte wątki, a także spłycenie osobowości niektórych postaci, to wręcz ograbienie *7 Seeds* z jego pierwotnego uroku. Nastrojów nie poprawia wręcz drastyczna zmiana oprawy graficznej, czemu jednak powinniśmy się dziwić najmniej. Mamy w końcu do czynienia z tytułem, który na papierze debiutował w 2001 roku, czyli w tym samym czasie, co między innymi *Fullmetal Alchemist* czy *Claymore*, i nieco trąci już archaicznością. Nic więc dziwnego, że studio Gonzo (bardzo cenione zresztą, na jego koncie znajdują się takie anime, jak np. *Hellsing*, *Samurai 7* czy *Afro Samurai*), wespół z Netfliksem, postawiło na uwspółcześnioną animację. Krótko pisząc, dla wielbicieli i wielbicielek mangi ta ekranizacja zapewne będzie rozczarowaniem, natomiast ja jako osoba, która z dziełem Tamury zapoznała się tylko szczątkowo, mogę zapewnić, że *7 Seeds* ma swój specyficzny urok, który potrafi wciągnąć.

SHŌJO CZY JOSEI?

Najciekawszą właściwością i mangi, i anime, jest brak wyraźnego dookreślenia demograficznego. *7 Seeds* debiutowało w magazynie shōjo – *Betsucomi* – by z czasem przenieść się do skoncentrowanego na josei *Flowers*. Ostatecznie wymyka się jednak stereotypom każdej z tych klasyfikacji i może zainteresować zarówno trzynastoletniego chłopaka, jak i czterdziestoletnią kobietę. Działa to zresztą tak dobrze, ponieważ Tamura powołała do życia bardzo dużą liczbę postaci zróżnicowanych ze względu na płeć i wiek, więc każdy czytelnik i każda czytelniczka łatwo tu znajdą kogoś, z kim mogą się identyfikować. Tempo animowanej wersji *7 Seeds* nieznacznie to utrudnia, bo chociaż pogubić się w gąszczu bohaterów i grup, do których przynależą, a także licznych retrospekcji, raczej się nie da, to nie sposób było uniknąć uproszczeń i skrótów. Po obejrzeniu wszystkich odcinków z zaskoczeniem zauważyłem jednak, że do rangi mojego faworyta urósł skrajnie antypatyczny w pierwszym zetknięciu Semimaru Asai, a to oznacza, że mamy do czynienia z podróżą nie tylko poprzez morza i góry, ale również przez osobowościowe rozdroża.

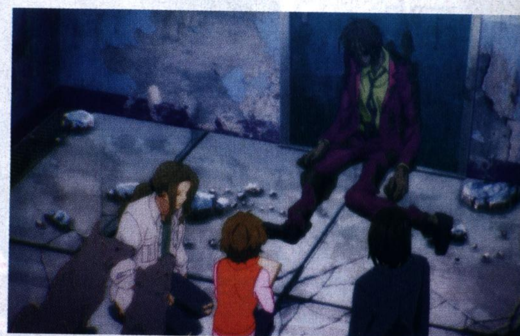
Już w pierwszym odcinku poznajemy aż trzy niestandardowe postacie kobiece. Natsu to jedna z młodszych członkiń grupy, płochliwa i nieśmiała; można by pomyśleć: „Typowa dziewczynka z anime, która próbuje podbić serca chłopięcej publiczności przez nadmierne krygowanie". Ale tak nie jest. Natsu przejawia wszystkie te cechy w taki sposób, w jaki przejawiają się w świecie rzeczywistym – nerwowość łączy się z niezdarnością i z nadmiernym analizowaniem każdego podejmowanego działania. Antypatyczny Semimaru odnosi się zresztą bezpośrednio do tego stereotypu i kiedy z jego winy Natsu przewraca się, rzuca rozczarowany: *„Małe dziewczynki są do kitu. Liczyłem na pisk albo jakieś: Nie!"*. Dodam jeszcze, że Natsu przewróciła się po klepnięciu w pośladki, a na ten sam numer inna bohaterka, Botan, odpowiada tak chłodno, że Semimaru sam zauważa: *„Olała mnie jak śmiecia"*. W innej ekipie poznajemy z kolei Hanę – z jednej strony typową piękność z anime, z drugiej „chłopczycę", która niczego się nie boi. Nie spodziewajcie się więc scen, w których bezradna niewiasta przewraca się tak, aby jej biust trafił wprost do dłoni zakłopotanego kolegi albo tak, aby wszyscy wokół mogli podziwiać jej białe majtki. Tutaj te schematy nie działają i nawet jeżeli tylko tyle wyciągnąć z ekranizacji *7 Seeds*, jest to dobry powód, żeby sięgnąć po ten tytuł.

Wydarzenia obracają się w najmroczniejszym i najbardziej zaskakującym kierunku w odcinku jedenastym, gdzie Hana nieomal zostaje zgwałcona. Sportretowanie tej sytuacji jest bardzo ważne, bo nie ma nic wspólnego z erotyczną fantazją i fanserwisem, to pokaz dominacji w niemalże więziennym stylu, a niedoszły oprawca zostaje powstrzymany przez inną kobietę, która rzuca mu chłodno: *„Nie zachowuj się jak zboczony dziad, Ango, bo cię zabiję"*. Kilka minut później dowiadujemy się z kolei, że Botan była kiedyś w ciąży, ale w ostatnim miesiącu została potrącona przez pijanego kierowcę. Ona przeżyła, dziecko nie... Ciężar tego odcinka jest przytłaczający, ale to właśnie odwaga w podejmowaniu tak trudnych tematów wyróżnia *7 Seeds*.

JEST NIEŹLE, MOGŁO BYĆ ZNACZNIE LEPIEJ

Nie da się ukryć, że wszystko, co jest w tym anime najciekawsze, stworzyła Yumi Tamura. To jej pomysły, a nie asekuracyjna reżyseria Takahashimy czy przeciętna animacja studia Gonzo, zachęcają do kontynuowania seansu; a o tym, że mogło być znacznie lepiej świadczy odcinek siódmy, gdzie na chwilę tempo zwalnia i możemy poznać świetnie zbudowaną minihistorię zmarłego mieszkańca podziemnej krypty – brzuchomówcy o imieniu Mark Ibaraki. To znakomity materiał, który mógłby stać się zupełnie odrębnym anime, wzruszająca opowieść pełna trudnych wyborów moralnych i tragicznej miłości.

7 Seeds wzbudza mieszane uczucia. Z jednej strony postacie i fabuła mają unikalną jakość, z drugiej twórcom anime nie udało się udźwignąć ciężaru pierwowzoru. Nawet jeżeli „złapiecie haczyk" i obejrzycie wszystkie dwanaście odcinków, to pozostaną niedosyt oraz poczucie, że dałoby się to zrealizować znacznie ciekawiej, zaangażować widzów jeszcze intensywniej i wzbudzić jeszcze większe emocje. Na wydanie w Polsce tak długiej i dość starej mangi nie można raczej liczyć, więc tym bardziej czuć rozczarowanie, że jedyny sposób na zapoznanie się z *7 Seeds* z legalnego źródła został wypaczony przez oszczędności budżetowe i potraktowanie go jak bezdusznego produktu skrojonego pod binge-watching.





Arifureta Shokugyō de Sekai Saikyō
Rodzaj: serial TV | **Gatunek:** fantasy, harem, isekai, komedia | **Liczba odcinków:** 13 + 2 planowane OVA | © Ryo Shirakome, OVERLAP/ARIFURETA Project

UTRZYMANA W KLASYCZNEJ KONWENCJI „OD ZERA DO BOHATERA" OPOWIEŚĆ O LOSACH PEWNEGO CHŁOPAKA, KTÓRY WRAZ Z CAŁĄ SWOJĄ KLASĄ ZOSTAJE PRZENIESIONY DO KRAINY FANTASY. TO CAŁKIEM PRZYZWOITE, CHOĆ DOŚĆ DŁUGO ROZKRĘCAJĄCE SIĘ I MOMENTAMI TROCHĘ NAIWNE WIDOWISKO.

Marcin Świętoniewski

„Isekai", co można przetłumaczyć jako „inny świat", to niezwykle popularny od jakiegoś czasu podgatunek fantasy. Jego szczegółowa geneza i analiza zajęłaby mi cały artykuł, dlatego osoby spotykające się z tym terminem po raz pierwszy będą musiały zadowolić się jedynie poniższymi skrótowymi wyjaśnieniami. Generalnie chodzi tutaj o to, że protagonista lub ich grupa odradza się, zostaje w jakiś sposób przeniesiona lub wbrew swej woli wręcz uwięziona w jakimś nieznanym świecie. Powrót do domu bywa albo kompletnie niemożliwy, albo wymaga spełnienia pewnych określonych warunków. Nierzadko także okazuje się, że bohaterowie przy okazji zdobyli jakieś nowe moce i umiejętności, niezwykle przydatne w adaptacji do nowego środowiska.

Omawiany tu serial jest właśnie typowym przedstawicielem owego podgatunku. Akcja toczy się w krainie Tortus, zamieszkiwanej przez trzy rasy: ludzi, demony oraz zwierzołaki. Ludzie od wieków toczą z demonami krwawą wojnę i obecnie niewiele brakuje, aby zostali kompletnie wybici, gdyż demony nauczyły się kontrolować zwierzołaki. Aby temu zapobiec, wyznawany przez miejscową ludność bóg Ehit przyzywa na pomoc grupę bohaterów, czyli całą szkolną klasę wraz z nauczycielką. Uczniowie, po zapoznaniu się z problemem, postanawiają pomóc w walce. Oczywiście każdy z nich podczas podróży do Tortus otrzymał jakąś nową przydatną umiejętność, jak np. walka bronią białą lub możliwość używania magii. No, prawie każdy: Hajime Nagumo, czyli główny bohater tej opowieści, zyskał kompletnie nieprzydatną na pierwszy rzut oka możliwość transmutacji, czyli zamiany jednych pierwiastków w inne. Pomimo tego

Oficjalna strona serialu.

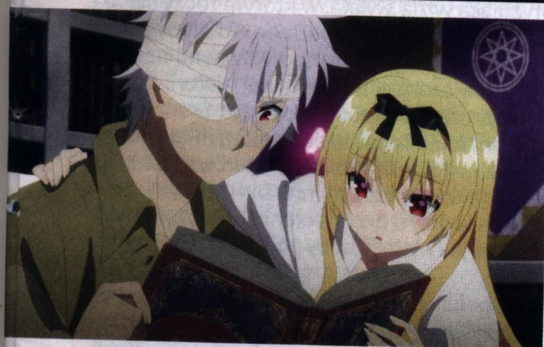




ありふれた職業で
ARIFURETA SHOKUGYOU DE SEKAISAIKYOU
世界最強







chłopak postanawia walczyć u boku swoich kolegów i koleżanek. Niestety, już pierwsza wyprawa kończy się dla niego kiepsko... Cała ekipa zostaje uwięziona na jednym z pięter labiryntu wraz z szalejącym Behemotem, Hajime zaś obrywa – rzekomo przez przypadek, lecz w rzeczywistości jak najbardziej zamierzenie – magicznym pociskiem wystrzelonym przez nie wiadomo kogo. I spada do przepaści. Poza jedną jedyną koleżanką oczywiście nikt nie łudzi się, że chłopak miał jakiekolwiek szanse na przeżycie...

A jednak Hajime przeżywa upadek. Pozostawiony sam sobie, tuła się po labiryncie pełnym niebezpieczeństw w poszukiwaniu wyjścia, a na skutek ataku szczególnie groźnego potwora traci lewą rękę. Ranny, kompletnie wycieńczony oraz praktycznie na skraju szaleństwa, zmuszony przez sytuację, zjada mięso jednego z pomniejszych przeciwników. Ku swemu zaskoczeniu odkrywa, że jego statystyki poszły w górę jak szalone, a ponadto zyskał specjalne umiejętności zjedzonego wroga. Dzięki temu łatwiej jest mu upolować nieco silniejszego stwora, którego mięso także spożywa, a potem kolejnego i jeszcze jednego...

Wkrótce Hajime staje się niezłym wymiataczem, a dzięki kolejno zdobywanym skillom jest w stanie zrobić sobie nawet broń palną! Przy jej pomocy bez problemu pokonuje bestię, która pozbawiła go ręki, ale wyjścia jakoś wciąż nie widać... Udaje mu się za to znaleźć oraz uwolnić wampirzą księżniczkę, uwięzioną na dnie labiryntu ponad 300 lat temu przez jej żądnego władzy wuja. Yue – takie bowiem nowe imię blondyneczka otrzymuje od swego wybawiciela na własną wyraźną prośbę – po podkarmieniu krwią okazuje się całkiem przydatna w walce. Zresztą poza tym panna oczywiście natychmiast zakochuje się w Hajime, zgłaszając gotowość towarzyszenia mu zawsze i wszędzie. Koniec końców, po ciężkiej walce z finałowym bossem labiryntu, naszej parce ostatecznie udaje się go opuścić. Na zewnątrz znajdują opuszczoną posiadłość, a w niej poznają ponurą prawdę o pewnych wydarzeniach sprzed wielu lat, do dziś odciskających swoje piętno na całej krainie. Przygotowania do dalszej podróży zajmują im kolejne dwa miesiące, podczas których Hajime jest w stanie zmontować niezwykle silne bronie masowego rażenia, a nawet napędzane magią środki transportu, o protezie utraconej ręki nie wspominając...

Już widzę oburzenie części czytelników, jakoby autor zdradzał za dużo fabuły. Spieszę zatem z informacją: tak naprawdę nie powiedziałem wam prawie nic! Prawdziwa zabawa zaczyna się właśnie dopiero od chwili, gdy Hajime i Yue, fantastycznie wyekwipowani oraz uzbrojeni po zęby, wyruszają w dalszą podróż w poszukiwaniu sposobu powrotu na Ziemię. W pierwszych czterech streszczonych przeze mnie odcinkach tak naprawdę niewiele się dzieje, a momentami wręcz wieje lekko nudą oraz nadmiernym patosem. Na szczęście potem serial rozkręca się z prawdziwym impetem. Z czasem do naszej małej drużynki dołączają nowe postacie, oczywiście żeńskie – chyba nie zaskoczę was zbytnio, zdradzając, że Yue była „katalizatorem" do zbudowania prywatnego „haremiku" wiernych, oddanych oraz gotowych dosłownie na wszystko dziewuszek? Momentami bywa zabawnie, a momentami groźnie, ale cóż to dla takiego wymiatacza jak Hajime, który niejednego potwora w swoim życiu skosztował...

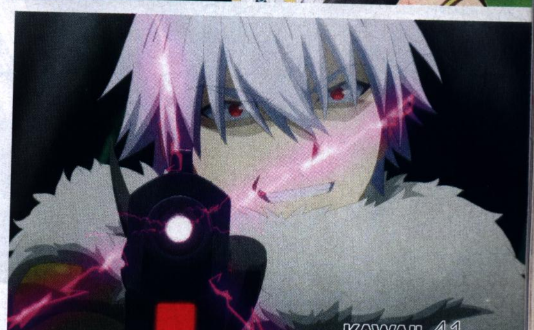
No właśnie: oto najważniejszy wątek całej tej historii, czyli przemiana głównego bohatera. Zawarta zresztą nawet w tytule, który można przetłumaczyć jako „od przeciętniaka do najsilniejszego na świecie". Były takie momenty, gdy pod nosem wykwitał mi pobłażliwy uśmieszek, bo generalnie jest to cokolwiek naiwne. Tym niemniej muszę przyznać, iż mimo wszystko wielką przyjemność sprawiło mi przyglądanie się, jak ten typowy mięczak, początkowo wręcz potykający się o własne nogi, staje się zupełnie inną osobą. Pod względem charakteru „nowy" Hajime to momentami cyniczny, gruboskórny twardziel, bardzo mocno stąpający po ziemi, który prze jak czołg do swojego jasno wyznaczonego celu, nie przebierając przy tym w środkach. Lecz jednocześnie pozostał wrażliwy na krzywdę wszystkich tych, którzy sami nie potrafią się obronić. Dość ciekawie zrealizowano jego późniejsze spotkanie z nauczycielką oraz częścią dawnych kolegów i koleżanek z klasy – to właśnie ono na zasadzie kontrastu uzmysławia widzowi, jak wielka dokonała się w nim przemiana. No i trzeba też oddać mu sprawiedliwość, bo wszystko, co osiągnął, zawdzięcza wyłącznie swojej ciężkiej pracy – nie był „przepałerzony" z automatu, jak ma to miejsce w wielu innych historiach tego typu. Dlatego moim zdaniem warto przymknąć oko na ową naiwność, zaakceptować umowność scenariusza i po prostu dobrze się bawić.

Podobnego zdania są też fani na całym świecie: seria książek służących za materiał źródłowy do omawianego anime zajmowała w pierwszej połowie 2017 roku 27. miejsce na liście najpopularniejszych nowelek, z wynikiem ponad 84 tysięcy sprzedanych egzemplarzy. Tytuł dorobił się też aż dwóch adaptacji mangowych – jedna z nich to komediowy spin-off w formacie yonkomy. Ponadto wydano także prequel (ponownie w postaci nowelek, jak i mangi) oraz serię audio dram, w których możemy usłyszeć głosy tych samych seiyū, co w anime.

Na samym końcu, jeśli już koniecznie musiałbym się do czegoś przyczepić, to wskazałbym słabiutką komputerową animację przeciwników oraz kilka nadmiernie przeciągających się, moim zdaniem, początkowych walk – jedna z nich trwała praktycznie cały odcinek... Niby są one ważne dla fabuły, ale mimo wszystko co za dużo, to niezdrowo. Poza tym reszta puzzli jest na swoim miejscu. Mamy więc tajemniczą intrygę, tkwiącego w niej po uszy badassowego bohatera i świtę jego nadobnych towarzyszek; bywa także komediowo...

Oczywiście nie zabrakło też odrobinki niezbędnego fanserwisu. Przyjmuje on postać golizny bądź odpowiednich strojów, podkreślających atrybuty bohaterek. Ba! – pomimo osadzenia akcji w typowej średniowiecznej krainie fantasy, spora część żeńskiej obsady – ku mej radości – nosi na co dzień obcasy. Osobiście więc czuję się w pełni usatysfakcjonowany pod absolutnie każdym względem, uważając czas poświęcony na obejrzenie tego serialu za mile spędzony. Z wami może być podobnie, jeśli tylko dacie radę przełknąć wspomnianą powyżej dawkę naiwności oraz przyjąć umowność fabuły. Wszak to tylko kolejny nieskomplikowany animowany serial akcji, który w żadnym wypadku nie aspiruje do miana superambitnej produkcji. Czyli, innymi słowy, generalnie – jak najbardziej polecam.





Według danych sprzed dwóch lat na całym świecie sprzedano ponad 40 milionów egzemplarzy *Berserka*, co czyni ten tytuł jedną z najpopularniejszych historii obrazkowych dla dorosłych nie tylko w historii mangi, ale komiksu jako takiego. Oczywiście popularność dzieła nie musi iść w parze z jego walorami artystycznymi. Ale w tym wypadku niewątpliwie idzie. A wyjaśnienie fenomenu komiksu Kentarō Miury pozwoli zrozumieć, dlaczego manga tworzona przez prawdziwego artystę potrafi tak silnie na nas oddziaływać.

SZAŁ CZYTELNIKA

Tym, co jako pierwsze przyciąga tu czytelnika, jest równie przerażającą, co hipnotyzująca wizja świata, w którym toczy się akcja *Berserka*. A jest on miejscem potwornym. To alternatywna, prawdziwie piekielna wersja Europy, z własnymi nacjami i religiami, ale wyraźnie czerpiąca z krwawej historii naszego kontynentu (zwłaszcza z przełomu późnego Średniowiecza i Renesansu). Monarchie tego świata walczą między sobą o supremację, ale los, jaki gotują sobie sami ludzie, jest tylko preludium do piekła, jakie szykują im inne byty. *Berserk* bawi się pytaniem o dopust boży, o przyzwolenie najwyższej istoty na zło, a także o to, jak mało znaczy pojedynczy człowiek.

To świat ponury, pełen cierpienia, po prostu zły. Ale niewiele lepszy jest jego bohater. Guts, gdy spotykamy go po raz pierwszy, wydaje się postacią antypatyczną. Owszem, jego umiejętności są nadzwyczajne, a zapał w walce z demonicznymi istotami niezrównany, ale trudno go polubić jako protagonistę. Na pozór jest po prostu przerysowaną, karykaturalną wersją cynicznego i nieufnego antybohatera, który w czasie przeżywanych przygód ma znaleźć odkupienie i naprostować pokrzywiony charakter. Tylko że z jakiegoś powodu nie czujemy, aby Gutsowi była pisana ta droga. Jest po prostu zbyt nieprzyjemny, opryskliwy, agresywny. A furia, jakiej doznaje w walce, nie ma nic wspólnego z bohaterstwem. Ten człowiek, ogarnięty gniewem i rozpaczą, walczy bez litości i bez opamiętania, tak jakby chciał umrzeć albo rozszarpać zło go-

ベルセルク

BERSERK

ISTNIEJE GNIEW, KTÓREGO NIE DA SIĘ POSKROMIĆ, I PRAGNIENIE ZEMSTY, DLA KTÓREJ CZŁOWIEK GOTÓW SPALIĆ CAŁY ŚWIAT. JEST TEŻ OPOWIADAJĄCA O TYM MANGA. I NIKOGO NIE POZOSTAWI OBOJĘTNYM.

Dawid „DaeL" Biel

łymi rękami. Nawet jego miecz jest absurdalnych rozmiarów, co zauważają postronne osoby, dziwiące się, jak zwykły człowiek może tę sztabę żelaza w ogóle unieść.

I wtedy, gdy wyrabiamy sobie zdanie na temat Gutsa, gdy jesteśmy już przekonani, że Kentarō Miura po prostu przesadził, czyniąc swego bohatera zbyt niezrównoważonym, odsłania się przed nami cały geniusz *Berserka* i jego twórcy. Po opowieści zatytułowanej *Czarny Szermierz* cofamy się w przeszłość. Poznajemy historię najemnika, od przerażających „narodzin na szubienicy", po czas, gdy – jak się wydaje – Guts znalazł swoje miejsce na świecie. A gdy dotrzemy do wydarzeń, które ostatecznie ukształtowały Czarnego Szermierza, wlewając w jego serce nienawiść i furię, nie tylko zrozumiemy naszego antypatycznego bohatera, ale sami będziemy o krok od rozerwania tomiku na strzępy. Kentarō Miura sprawia, że to czytelnik stanie się berserkiem.

To właśnie druga część układanki, która pozwala zrozumieć fenomen tego dzieła. Mangaka posługuje się emocjami z nie mniejszą sprawnością, niż Guts macha swym gigantycznym mieczem. Jego cięcia są perfekcyjne, a gdy tylko autor tego zapragnie, grunt usunie się czytelnikowi spod nóg. Znajdziemy w *Berserku* przyjaźń i zdradę, intrygi, trójkąty miłosne, oddanie, egoizm i hipokryzję. Poznamy opowieść o człowieku, który stracił wszystko, i o złu, które nie może zostać ukarane. A zwrotów akcji nie sposób przewidzieć. Nic dziwnego, że lektura tej mangi staje się prawdziwą huśtawką emocjonalną.

LOVECRAFT KONTRA NIETZSCHE

Berserk jest jednak nie tylko opowieścią o wściekłości i bólu. To w równym stopniu opowieść o naturze zła. I trzeba przyznać, że Kentarō Miura potrafi je przedstawić we wszystkich jego ekscesach. Zło wylewa się z każdego kąta tego świata i z każdej karty opowieści. Czasem to zło ludzkie i przyziemne, tak prozaiczne jak donosiciel myślący tylko o własnym zysku, pijak znęcający się nad dzieckiem czy sadysta czerpiący przyjemność z torturowania innych. Ale zło ma tu też inny wymiar. Bywa złem kosmicznym, gardzącym ludzkim życiem, złem obojętnym, „lovecraftowskim". I – co być może odciska na czytelniku piętno najsilniejsze – jest też zło pełne egoizmu i hipokryzji, kryjące się pod sztandarem chwalebnych ideałów i wielbione przez nieświadomych ludzi. A pośród tego zła jest Guts, który nie poddaje się nigdy. Sponiewierany, zakrwawiony, połamany – walczy dalej.

I tu leży moc *Berserka*. Nie jest sztuką pokazać wielkiego gościa rąbiącego demony jeszcze większym mieczem. Prawdziwym wyzwaniem jest sprawić, aby czytelnik wrzeszczał do kartek papieru, by świadom tego, jak beznadziejna jest sytuacja bohatera, i tak chciał, aby ten, swym absurdalnie wielkim mieczem, wyrąbał sobie choć odrobinę sprawiedliwości.

Mangaka osiągnął ten cel przede wszystkim dzięki fantastycznie zbudowanej intrydze i wiarygodnym postaciom. Guts jest dla nas najpierw obłąkańcem, potem bohaterem tragicznym. Ale towarzyszy mu cała plejada intrygujących osobowości, na czele z Cascą i Griffithem. Manga, choć zanurzona w mroku, pokazuje też krótkie chwile radości i spokoju. Zwodzi nas, dając nadzieję. Nieraz nawet – dzięki postaci małego elfa Pucka – zażartuje. I dlatego tym mocniej wybrzmiewa krzywda, jaka dotyka głównego bohatera.

Jest ona tym lepiej przekazana, że Miura to nie tylko wybitny autor scenariusza, ale również fantastyczny rysownik, potrafiący oddać na twardym, „ociosanym" obliczu głównego bohatera, całą gamę emocji. A jego kreska, ilekroć twórca chce pokazywać nam demoniczne zło, jest wprost nadzwyczajna.

Mangaka czerpie pełnymi garściami nie tylko z dorobku japońskiego komiksu, ale również z malarstwa Zachodu. W potwornej, nieogarniętej przez człowieka rzeczywistości odnajdujemy czasem echa prac M.C. Eschera – holenderskiego grafika specjalizującego się w prezentowaniu architektury opartej o „niemożliwą", nieeuklidesową geometrię. Same bestie piekielne, anioły i demonicznie wykrzywieni ludzie wyraźnie nawiązują swym wyglądem do prac wczesnorenesansowych malarzy takich jak Jan Van Eyck, Hieronim Bosch czy Pieter Bruegel (starszy).

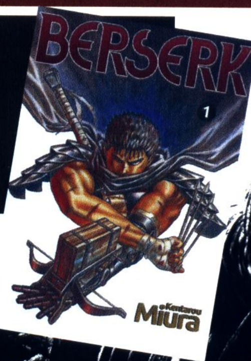
Trudno jest polecić *Berserka* każdemu czytelnikowi. To w końcu manga dla dorosłych – pełna grozy, przemocy, przekleństw, nagości i seksu. Ale wszystkim tym, którzy są wystarczająco dojrzali i odporni emocjonalnie – rekomenduję *Berserka* z całego serca. To niesamowite, jak wiele Miura zdołał tym dziełem osiągnąć. Stworzył wciągającą, trzymającą w napięciu historię osadzoną w fascynującym świecie. Wykorzystał ją, by skłonić odbiorcę do rozważań na temat ludzkiej woli i istoty zła. Rozhuśtał emocje czytelnika, łudząc go obietnicą ukojenia, tylko po to, by wepchnąć go w otchłań gniewu. A wszystkiego tego dokonał w historyjce o facecie, który szerokim na pół metra mieczem obcina łby demonom.

EKRANIZACJE

Manga tak popularna jak *Berserk* musiała się prędzej czy później doczekać adaptacji w formie anime. Jak dotąd były trzy próby przeniesienia historii Gutsa na ekrany, choć niestety wszystkie są dalekie od ideału. Stosunkowo najlepiej oceniany jest 25-odcinkowy serial z 1997 roku, ekranizujący (choć z licznymi cięciami) historię pt. *Czarny Szermierz* oraz szereg opowieści z czasu, gdy Guts był najemnikiem w Drużynie Sokoła. Niestety serial prezentował bardzo ocenzurowaną wersję oryginału. W 2010 roku powstała seria trzech pełnometrażowych filmów o Drużynie Sokoła – ***Berserk: The Golden Age Arc***. W tym wypadku największym problemem były cięcia fabularne w niektórych wątkach. Najgorzej wypadły dwa sezony ***Berserka*** zapoczątkowane w 2016 roku. Opowieść zaczyna się tak jak manga, ale serial zawodzi słabą jakością animacji i fatalnym CGI.

Berserk

Autor: Kentarō Miura | **Gatunek:** dark fantasy, horror | **Liczba tomów:** 40 (na świecie), 23 (w Polsce) | **Wydawca japoński:** Hakusensha, Inc. | **Wydawca polski:** J.P.Fantastica
© KENTAROU MIURA 1990





GDY KIRITO LOGOWAŁ SIĘ DO ZAKUPIONEJ WŁAŚNIE GRY MMO, BYŁ PEWIEN, ŻE CZEKA GO NIEZAPOMNIANA PRZYGODA. *SWORD ART ONLINE* – ZWANE W SKRÓCIE *SAO* – NIE BYŁO WSZAK PIERWSZYM LEPSZYM TYTUŁEM, LECZ GRĄ PEŁNEGO ZANURZENIA...

MARCIN RUTKOWSKI

Dzięki nowatorskiemu hełmowi NerveGear gracz miał możliwość doświadczenia wirtualnego świata za pomocą wszystkich pięciu zmysłów. Urządzenie służyło przy tym również za kontroler, gdyż łączyło się bezpośrednio z mózgiem użytkownika. Taka technologia to spełnienie snów większości graczy. Nic więc dziwnego, że Kirito interesował się tematem jeszcze na długo przed wydaniem gry, a nawet uczestniczył w beta-testach. Gdy więc trafił do grona zaledwie dziesięciu tysięcy osób mogących nią cieszyć się w dniu premiery, uważał się za prawdziwego szczęśliwca...

SWORD ART ONLINE

ソードアート・オンライン



LINK START

Co do jednego Kirito na pewno się nie mylił, rzeczywiście czekała go przygoda. Szybko okazało się, że w menu gry brak jest opcji wylogowania. A że ciało gracza podpięte zostało do urządzenia, które odłącza wszystkie zmysły odbiorcy w „rzeczywistym świecie", zwykłe wyciągnięcie wtyczki nie wchodziło w grę. Pozostawało czekać, aż administrator usunie ten błąd lub ewentualnie aż ktoś zdejmie z głowy Kirito NerveGear.

Jednak te nadzieje szybko zostają rozwiane. Po paru godzinach rozgrywki wszyscy gracze dowiadują się, że brak opcji wylogowania nie jest wynikiem błędu, lecz celowym zabiegiem Kayaby Akihiko – twórcy zarówno gry, jak i NerveGeara. Jedynym sposobem ucieczki okazuje się pokonanie ostatniego bossa czekającego na setnym poziomie podniebnego zamku Aincrad. Jak by tego było mało, śmierć w grze oznacza, że podłączony do gracza NerveGear wyśle sygnał, który usmaży jego mózg. To samo stanie się, gdy ktoś z zewnątrz spróbuje na siłę odłączyć urządzenie. I tak oto miesiąc po rozpoczęciu „gry śmierci" nikomu nie udaje się ukończyć pierwszego poziomu, a co piąty gracz jest martwy. Sytuacja wydaje się beznadziejna.

TO GRA, NIE ZABAWA

Kirito wyrusza na eksplorację świata. Kieruje się przy tym prostą kalkulacją. Dziesięć tysięcy graczy i ograniczony póki co teren gry oznacza ostrą rywalizację o zasoby. Ci, którzy grają w MMO, dobrze wiedzą, jak to wygląda w praktyce. Jeśli chcemy mieć szansę na przetrwanie, musimy stać się silniejsi, a kluczem do tego celu jest wyprzedzenie konkurencji. Kirito zatem postanawia działać, ma wszak asa w rękawie – jako beta-tester jest dobrze obeznany z tą wirtualną krainą.

Być może pomyślicie, że w grze, która stawia na pracę zespołową i interakcję z innymi graczami, decyzja o ruszeniu drogą solowego gracza nie jest najlepszym pomysłem. Być może. Jednak Kirito dokonał takiego wyboru z dwóch powodów. Po części wynikało to z egoizmu. A po części było wynikiem nastawienia innych graczy, beta-testerzy SAO są bowiem przez wielu obwiniani za całe to zamieszanie, więc i tak trudno byłoby mu liczyć na znalezienie przyjaciół.

Dzięki posiadanej wiedzy oraz doświadczeniu nabytemu w innych grach, Kirito szybko rośnie w siłę i staje się jednym z najmocniejszych uczestników. Z czasem zaczyna otwierać się na innych i zjednuje sobie grono znajomych. Wśród poznanych przez niego towarzyszy na pierwszy plan wysuwa się wojowniczka Asuna, z którą z czasem połączy go coś więcej niż przyjaźń.

Uwięzieni w SAO gracze stopniowo pną się w górę po kolejnych poziomach, aż w końcu po dwóch latach udaje im się ukończyć grę i odzyskać wolność. Oczywiście kluczową rolę w tym zwycięstwie odegrali Kirito i Asuna. Spokojnie, nie jest to jakiś wielki spoiler, jeżeli weźmiemy pod uwagę, że powyższe wydarzenia ukazane są już w połowie pierwszego sezonu anime. Ale zaraz, zaraz! Teraz zapytacie pewnie, o czym w takim razie jest reszta cyklu, skoro tytułowa gra kończy się tak szybko? Aby odpowiedzieć na to pytanie, musimy cofnąć się do korzeni całej historii.

TRUDNE POCZĄTKI

W roku 2002, a więc na 10 lat przed premierą anime, nieznany nikomu autor Reki Kawahara napisał light novelkę, która dekadę później miała stać się podstawą serialu. Manuskrypt stworzył na potrzeby konkursu. Jego powieść nie zdołała jednak zdobyć pierwszego miejsca. Ba, nie tylko nie stanęła na podium, ale w ogóle nie została opublikowana. Była zwyczajnie zbyt długa, żeby zmieścić się w kryteriach stawianych przez organizatora, choć i tak cały dwuletni okres pobytu graczy w SAO autor bardzo skrócił, upychając go w jednym tomie. Na debiut przyszło mu czekać aż 6 lat, gdy w innym konkursie wygrała jego kolejna powieść, *Accel World*.

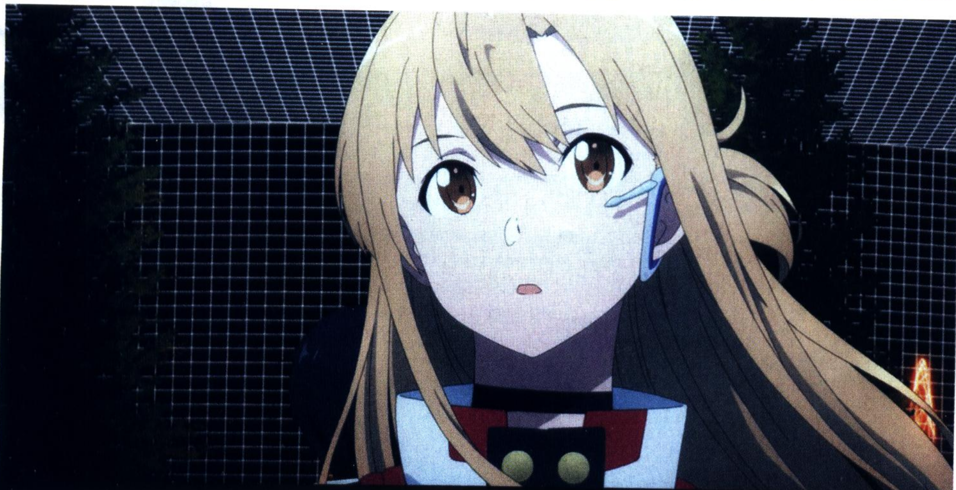


Korzystając z dobrej passy, postanowił pójść za ciosem i zaproponował wydawcy również swoje wcześniejsze dzieło. Dalej poszło już lawinowo. Na chwilę obecną mamy ponad 20 tomików powieści graficznej, film kinowy i 4 sezony anime – jeśli liczyć ten najnowszy, który wystartował w październiku bieżącego roku. Do tego trzeba doliczyć szereg gier, komiksów oraz innych produktów bazujących na tej marce.

W Polsce pierwszy tom SAO został wydany w 2014 roku, a więc dwa lata po premierze anime. Popularność serialu TV miała zapewne niemały wpływ na przyjęcie tej powieści graficznej przez rodzimego odbiorcę. W końcu serial stanowił darmową reklamę. Jest to też druga pozycja light novel (po opisanym dwa numery temu *All you need is kill* Hiroshiego Sakurazaki) wydana na naszym rynku. Jeśli więc zastanawiacie się, kto odpowiada za wysyp powieści graficznych w Polsce, znaleźliście właśnie jednego z winowajców. O ile więc dzieło Hiroshiego Sakurazaki uchyliło drzwi dla tego typu tytułów, SAO rozwarło je na oścież.

ZAWIŁE ŚCIEŻKI GRACZA

Historia Aincrad zawarta jest również w drugiej i ósmej części pierwszego tomiku oraz w pobocznej serii *SAO Progressive*. Wydarzenia z tych części rozgrywają się niejako „w środku" tomu pierwszego, tj. w okresie pomiędzy zalogowaniem się Kirito do „gry śmierci" a jej ukończeniem. Taka zaburzona chronologia może, rzecz jasna, nieco utrudniać odbiór. Autor oryginału był w końcu bardzo ograniczony rozmiarami tekstu, więc musiał dokonać przeskoku fabularnego, aby zamknąć się w jednym tomie. Dopiero później mógł w pełni rozwinąć całą historię.







Trzeba jednak autorowi przyznać, że wybrnął z tego bardzo sprawnie. Już w pierwszym tomiku mamy zasygnalizowane pewne wątki, które mają się pojawić w dalszych częściach. Widać więc, że miał to wszystko zaplanowane, dzięki czemu całość pozostaje spójna. Natomiast anime ma już tę przewagę, że opisuje wydarzenia w kolejności chronologicznej.

Historie z pozostałych tomików opisują wydarzenia rozgrywające się już po opuszczeniu Aincrad. Okazuje się bowiem, że powstanie „gry śmierci" uruchomiło cały łańcuch zdarzeń prowadzący do powstania kolejnych wirtualnych światów, które łączą się z SAO. Jednak nie zamierzam tu opowiadać o dalszych wydarzeniach. Zanudziłbym tych, którzy je już znają, a pozostałym popsułbym zabawę.

DWA ŚWIATY

Anime jest bardzo wierną adaptacją light novel i nie wprowadza zbyt dużych zmian. Nawet stanowiąca oryginalną historię kinówka zgrabnie wpisuje się w wydarzenia pomiędzy drugim a trzecim sezonem anime, jakością zaś nie odstaje od serialu. Mimo to miałem czasem wrażenie, że książka i serial opisują dwie różne historie. Przede wszystkim świat przedstawiony w powieści jest dużo mniej kolorowy. I nie mam tu wcale na myśli tego, że część ilustracji jest czarno-biała.

W oryginale Kirito przedstawiony jest jako chłopak wycofany ze społeczeństwa. Jest raczej typem odludka siedzącego przed komputerem niż duszą towarzystwa. W znacznej mierze tłumaczy to, dlaczego nawet w grze stawiającej na pracę zespołową i interakcje z innymi graczami wybrał los samotnika. W anime co prawda wspomina się o jego samotniczej naturze, ale widz jakoś specjalnie tego nie odczuwa. Przez cały czas Kirito otacza grono znajomych i przyjaciół, a on sam wydaje się wręcz urodzonym przywódcą.

Ten dysonans poznawczy wynika przede wszystkim z różnej formy obu utworów. Jest normalną rzeczą, że książka opisuje wszystko bardziej szczegółowo, może więc lepiej przybliżyć przemyślenia głównego bohatera i zawiłości jego charakteru. Anime z kolei jest ograniczone objętością sezonu i nie ma aż tyle miejsca na wdawanie się w detale. Jednak uważam, że adaptacja anime zdołała osiągnąć „złoty środek", najważniejsze elementy historii zostały w niej należycie wyjaśnione, cięcia zaś dotknęły przede wszystkim wątków pobocznych. Choć trzeba też dodać, że w paru miejscach zdarzają się fragmenty, które trudno zrozumieć bez lektury książki.

DIABEŁ TKWI W SZCZEGÓŁACH

Oglądając różne anime, nieraz zastanawiam się nad elementami danej historii, które twórcy postanowili przemilczeć. Niektórzy mogą twierdzić, że za dużo analizuję i przez to psuję sobie zabawę, ale nic nie poradzę, taką już mam naturę. Na przykład w SAO nurtowało mnie, co się dzieje z ciałami graczy, gdy ich umysły przez wiele miesięcy są uwięzione w grze. Na krótko po tym, jak zadałem sobie to pytanie, otrzymałem odpowiedź. Co za pozytywne zaskoczenie! A to tylko jeden z wielu przykładów, jak spójne i przemyślane jest całe uniwersum SAO. Duże brawa należą się panu Kawaharze za to, że zadbał o takie szczegóły, na które wielu innych autorów zwyczajnie machnęłoby ręką.

Dużym plusem jest także barwna galeria postaci, które prezentują bardzo różne podejście do gier. Niektórzy traktują je po prostu jak rozrywkę, inni szukają w nich ucieczki od „prawdziwego świata", są też i tacy, którym przyświeca głębszy cel. Wśród nich jest drużyna, którą poznajemy w przypadającej na siódmy tom historii *Matczyny różaniec*, oraz moja ulubiona postać całej serii, czyli Sinon, dla której gra jest sposobem na radzenie sobie z traumą. Ich przemyślenia i motywacje są tak szczegółowo opisane, że czasem mamy wrażenie obcowania z prawdziwymi ludźmi z krwi i kości. I chociaż większość czasu ekranowego poświęcona jest osobie Kirito, zdarzają się wątki, podczas których schodzi on na dalszy plan.

Powieść graficzna SAO powinna też przemówić do każdego zapalonego gracza. Zasady rządzące uniwersami są tu dobrze przemyślane i pełne odwołań do mechanizmów znanych nam z różnych gier. Jednocześnie całość jest na tyle przejrzysta, że będzie zrozumiała również dla laika. Nie ma tu ścian tekstu i setek tabelek wyliczających współczynniki postaci, a liczb i statystyk jest akurat tyle, ile trzeba.

Anime nieco spłyca warstwę fabularną, jednak nadrabia pod względem dźwiękowym i graficznym. Animacje są płynne i wysokiej jakości, za ścieżkę dźwiękową zaś odpowiadają takie sławy jak Yuki Kajiura czy Aoi Eir. Widać wyraźnie, że producenci obficie sypnęli groszem. Muzyka i grafika idealnie łączą się ze sobą, tworząc niezapomniany klimat.

DYLEMATY WIRTUALNEGO ŚWIATA

Co zatem wybrać? Anime czy powieść graficzną? Jeżeli stawiacie na fabułę, polecam oryginał. Gdyby jednak fascynowała was wartka akcja, wówczas to adaptacja anime bardziej przypadnie wam do gustu. Żaden dynamiczny opis walki nie może się równać



GUN GALE ONLINE

Oprócz głównego cyklu autorstwa Rekiego Kawahary w uniwersum SAO osadzone jest również anime *Sword Art Online Alternative: Gun Gale Online* oparte na powieści graficznej Keiichiego Sigsawy. Jest ono dość luźno powiązane z główną serią. W zasadzie jedynym elementem wspólnym jest gra, którą znamy z piątego i szóstego tomiku SAO, a losy Kirito i jego towarzyszy są tam jedynie pobieżnie wspomniane i służą wyłącznie za tło. Jest to jednak pozycja dużo słabsza od głównej serii. Możemy ją polecić chyba tylko prawdziwym zapaleńcom, którzy koniecznie chcą odhaczyć wszystkie pozycje związane z SAO.

KONO SUBARASHII SEKAI NI SHUKUFUKU WO!
この素晴らしい世界に祝福を！

DR. STONE
ドクターストーン

KANATA NO ASTRA
彼方のアストラ

可愛い
MANGA ANIME
Kawaii

KALENDARZ
Kawaii 2020

Styczeń

Pn	Wt	Śr	Cz	Pt	Sb	N
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Kawaii 52 już jest!

Luty

Pn	Wt	Śr	Cz	Pt	Sb	N
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	

Marzec

Pn	Wt	Śr	Cz	Pt	Sb	N
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Kawaii 53 już jest!

Kwiecień

Pn	Wt	Śr	Cz	Pt	Sb	N
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Maj

Pn	Wt	Śr	Cz	Pt	Sb	N
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Kawaii 54 już jest!

Czerwiec

Pn	Wt	Śr	Cz	Pt	Sb	N
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Lipiec

Pn	Wt	Śr	Cz	Pt	Sb	N
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Kawaii 55 już jest!

Sierpień

Pn	Wt	Śr	Cz	Pt	Sb	N
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Wrzesień

Pn	Wt	Śr	Cz	Pt	Sb	N
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

Kawaii 56 już jest!

Październik

Pn	Wt	Śr	Cz	Pt	Sb	N
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Listopad

Pn	Wt	Śr	Cz	Pt	Sb	N
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Kawaii 57 już jest!

Grudzień

Pn	Wt	Śr	Cz	Pt	Sb	N
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

z jej graficznym przedstawieniem. A starć w SAO jest sporo. I choć jestem molem książkowym i bardziej skłaniam się ku powieści, to muszę jednocześnie przyznać, że miejscami adaptacja anime potrafi przewyższyć oryginał. Najbardziej w pamięć zapadła mi scena konfrontacji z końca pierwszego sezonu, gdy Kirito waha się przed zadaniem kończącego ciosu. Idealnie oddająca klimat starcia muzyka oraz sceny flashbacków lepiej oddają stan umysłu bohatera niż tysiąc słów. Na korzyść anime przemawia również to, że porządkuje ono chronologię, która w książce jest porozrzucana po różnych tomach. Jeśli budżet oraz czas wam pozwalają, zapoznajcie się jednak z obiema wersjami. Pomimo podobieństw różnią się od siebie na tyle, że nie powinniście mieć zbyt dużego déjà vu.

ŁYŻKA DZIEGCIU I NADZIEJE NA PRZYSZŁOŚĆ

Pomimo wszystkich tych pochwał muszę też dodać, że z czasem seria wytraca impet. Zdecydowanie najlepsza jej część przypada na podróż przez Aincrad. Brak możliwości wylogowania, gdy każdy najmniejszy błąd może oznaczać śmierć gracza, stwarza atmosferę niepokoju, sprawiając, że razem z postaciami intensywnie przeżywamy wszystkie wydarzenia i autentycznie martwimy się o ich los. Dalsze przygody nie trzymają już w takim napięciu. Gdy śmierć w wirtualnym świecie oznacza tylko utratę paru poziomów, a z gry można zwyczajnie wyjść, nie czujemy już tak silnych emocji. Przyzwyczajamy się też, że bohaterom raczej nic się nie stanie. W końcu towarzyszą nam od tak dawna, że wątpliwe jest, aby autor zdecydował się ich uśmiercić.

Cieszy za to fakt, że na nasz rynek trafiła również seria *SAO Progressive*, którą autor tworzy równolegle z głównym cyklem. Opisuje ona wydarzenia z okresu, gdy Kirito przemierza jeszcze Aincrad, i ukazuje jego mozolną drogę na szczyt. Niestety tylko niewielki jej fragment jest uwzględniony w anime, gdyż większość tej podserii została stworzona już po emisji serialu. Być może kiedyś powstanie remake anime, który obejmie całość przygód w Aincrad. Obejrzę go wówczas z przyjemnością, mimo że wiem, jaki będzie finał. A że remake powstanie, jestem gotów się założyć, bo przy tak dużej popularności tytułu producentowi po prostu nie opłaca się nie skorzystać z okazji.

Niejednokrotnie spotkałem się z poglądem, że SAO nie zasłużyło sobie na tak wielką popularność. Taka opinia z kolei może oburzać fanów, którzy uważają go za tytuł epokowy. W pewnym sensie zwolennicy obu poglądów mają trochę racji. Pod każdym kątem jest to naprawdę dobra historia, jednak wszędzie da się znaleźć jakieś wady, które nie pozwalają na uznanie jej za doskonałą. Ogólny wysoki wynik w rankingach bierze się więc z tego, że chociaż dla wielu SAO nie jest numerem jeden, to jednak wielu fanów bez chwili wahania umieści je w pierwszej dziesiątce swoich ulubionych tytułów. Rozumiem to, bo sam również zaliczam się do tego grona.

ACCEL WORLD

Seria *Accel World* również rozgrywa się w tym samym uniwersum co SAO, tyle że ok. dwadzieścia lat później. Widać to wyraźnie w odcinku, gdzie główny bohater sprawdza historię kontrolerów do wirtualnej rzeczywistości. Pojawiają się tam znane z SAO NerveGear.



Sword Art Online | **Rodzaj:** light novel (powieść graficzna) | **Gatunek:** akcja, fantasy, science fiction **Liczba tomików:** 20/Polska, 21+/Japonia | **Wydawca japoński:** Kadokawa | **Wydawca polski:** Kotori | © REKI KAWAHARA

Sword Art Online Progressive | **Rodzaj:** light novel (powieść graficzna) | **Gatunek:** akcja, fantasy, science fiction | **Liczba tomików:** 1/Polska, 6+/Japonia | **Wydawca japoński:** Kadokawa **Wydawca polski:** Kotori | © REKI KAWAHARA

Sword Art Online | **Rodzaj:** serial TV | **Gatunek:** akcja, fantasy, science fiction **Liczba odcinków:** s.1/25 odc., s.2/24 odc., s.3/24 odc., s.4/24 © 川原 礫／アスキー・メディアワークス／SAO Project

Sword Art Online: Ordinal Scale | **Rodzaj:** film kinowy | **Gatunek:** akcja, fantasy, science fiction | **Czas trwania:** 119 minut | © 2016 川原 礫／KADOKAWAアスキー・メディアワークス刊／SAO MOVIE Project

手品先輩

てじなせんぱい

MAGICAL SEMPAI

Pogoń za dziewczyną może być bardzo bolesna. Zwłaszcza jeśli ta dziewczyna najbardziej na świecie kocha magię, czyli sztukę iluzji...

Dawid Biel

Oficjalna strona japońska.





TEZUMA / WAZUMA

Japońska sztuka iluzji...

Występy iluzjonistów towarzyszyły nam od tysiącleci. Czasów starożytnych sięga nie tylko sama historia iluzji, ale nawet wiele praktykowanych do dziś sztuczek. Na przykład słynny trik z przedmiotem ukrytym pod kubkiem znano już w Egipcie faraonów. Do Europy iluzja trafiła za pośrednictwem Persów, od których sztuczek magicznych nauczyli się Grecy, zapożyczając przy okazji słowo „mag", pierwotnie określające perskiego kapłana. Przez stulecia iluzjoniści zabawiali ludzi na targach i jarmarkach. Narodziny iluzji scenicznej wiążą się jednak z przełomem XVIII i XIX wieku, kiedy to europejscy „magicy" po raz pierwszy zagościli na deskach teatrów, występując przed ogromnymi publicznościami.

Okazuje się jednak, że ten europocentryczny punkt widzenia nie bierze pod uwagę popularności podobnych sztuk w Azji. Japonia posiadała własną szkołę iluzji. Określana mianem „tezuma" (upiększanie dłonią) lub „wazuma" (japońskie upiększanie) pojawiła się w Japonii w XVII wieku, towarzysząc przedstawieniom teatralnym. Paradoksalnie zmierzch sztuki iluzji w Japonii nastąpił pod wpływem modernizacji państwa w połowie XIX wieku, a więc w tym samym czasie, w którym rosła popularność sztuki iluzji na Zachodzie.

Dziś, niegdyś zapomniana, *wazuma* przeżywa swój renesans. Miłośnicy iluzji przywracają tę sztukę do życia, odtwarzając jej unikalny styl, prezentując liczące sobie setki lat triki, a także próbując ją unowocześnić i uczynić bardziej spektakularną. Do najpopularniejszych tradycyjnych japońskich iluzji należą sztuczki z unoszącymi się w powietrzu papierowymi motylami, znikającymi jajkami oraz fontannami wody tryskającymi z kubków. W wielu sztuczkach swój udział mają zwierzęta, ale zamiast z królików i gołębi japońscy iluzjoniści korzystają z malutkich kurcząt. Serial *Magical Sempai* koncentruje się przede wszystkim na zachodnim stylu magii, ale nie zabraknie w nim również prób (oczywiście nieudanych) wykonania sztuczek rodem z Azji.





Nasz bohater, określany w całym anime jako „Asystent", to zwykły uczeń szkoły średniej, który musiał wybrać klub z zajęciami pozalekcyjnymi. Pech chciał, że skierował swe kroki do klubu iluzjonistycznego, kierowanego przez niezwykle atrakcyjną „magiczną sempai", czyli dosłownie „magiczną starszą koleżankę". Idąc tam, nie wiedział, na co się pisze.

Okazało się bowiem, że kierująca klubem Sempai, przy całym swym uroku, inteligencji i pasji do „świata magii", nie nadaje się do roli iluzjonistki. Po prostu nie wytrzymuje tremy związanej z prezentowaniem swych umiejętności przed obcymi i regularnie knoci wszystkie swoje sztuczki. Ma przy tym bardzo wiele samozaparcia i nie ustaje w trudach, by w końcu zostać magikiem z prawdziwego zdarzenia. Jak można się domyślić, nie odbije się to pozytywnie na zdrowiu jej świeżo upieczonego Asystenta.

Choć próby przeniesienia się do innego klubu będą w wykonaniu Asystenta wyjątkowo rachityczne. Po części wynika to z uroku Sempai, a po części z faktu, że jej iluzje – zwłaszcza te zakładające wiązanie lub szybką zmianę ubrań – często będą przybierać dla ślicznej dziewczyny kompromitujący wymiar.

Innymi słowy, *Magical Sempai* to w równym stopniu komedia co ecchi – rodzaj lekko erotyzującego anime skierowanego przede wszystkim do nastoletnich chłopców. Oczywiście nie odnajdziemy tu nagości czy bardziej odważnych scen. Ba, w całym anime nie znalazł się nawet pojedynczy pocałunek. Tym niemniej opowiadane historyjki pełne są podtekstów, żartów językowych, podartych ubrań, a często również – określanego eufemistycznym mianem „fan service'u" – widoku bielizny.

Próżno natomiast szukać tu bardziej skomplikowanej fabuły. Każdy 12-minutowy odcinek składa się z 4-5 krótkich scenek związanych ze sztuczką albo jakimś aspektem działania magicznego klubu. Tak jest przynajmniej na początku. Z czasem do pary bohaterów dołączają nowe postacie – siostra naszej Sempai (znana tylko jako Siostra), Madara (szefowa konkurencyjnego klubu chemicznego, przekonana, że do klubu magicznego chodzą tylko wyjątkowo „zbereźni" uczniowie) oraz Saki i jej brat Ma. Gdy rośnie obsada, pojawiają się też wątki ciągnące się przez kilka scenek – na przykład opowieść o wyprawie na plażę albo kwestia przerobienia klubu magicznego na klub występów ulicznych. Tym niemniej lwia część anime zawsze poświęcona jest po prostu Sempai i jej nieudolnym próbom wykonywania sztuczek iluzjonistycznych, tudzież „eksperymentom z magią" innych nacji. Intryg, skomplikowanej fabuły czy głębokiej charakterystyki bohaterów tu po prostu nie znajdziecie.

Ale to w zupełności wystarczy, by uczynić *Magical Sempai* autentycznie zabawną komedią. Ku mojemu zdumieniu praktycznie w każdym odcinku zdarzyło mi się solidnie parsknąć ze śmiechu. Serial dostarcza masę slapstiku, ale równie zabawna jest nieustanna gra słów oraz świetnie poprowadzony humor sytuacyjny. Przezabawne są też same postacie – zwłaszcza tytułowa bohaterka nieustannie wypierająca ze świadomości swój kompletny brak zdolności do panowania nad sobą podczas występów.

Być może gdyby anime to miało ambicję bycia czymś więcej, wprowadzenia wątku miłosnego albo elementów dramatycznych, to nieustanna koncentracja na szkodach, jakie Sempai wyrządza otoczeniu oraz własnej garderobie, zaczęłaby trochę irytować. Ale w formie, w jakiej rzecz została zrealizowana, nie można mieć większych zastrzeżeń. Jeśli szukacie zabawnej, krótkiej i pikantnej komedyjki, to ta sztuczka się wam spodoba.

Magical Sempai
Rodzaj: serial TV | **Gatunek**: komedia, ecchi, szkolne | **Liczba odcinków**: 12 | **Produkcja**:
© アズ・講談社／手品先輩製作委員会



Szkolne kluby w Japonii...

W japońskich szkołach średnich istnieją dwa rodzaje klubów pozalekcyjnych – sportowe (przypominające akademickie sekcje poświęcone jednej dyscyplinie) i kulturalne, pozwalające poszerzać wiedzę lub zdobywać nowe umiejętności. Zajęcia w klubach odbywają się codziennie po lekcjach, czasem również – co zostało pokazane w *Magical Sempai* – w okresie wakacji. Udział nauczycieli w zajęciach klubowych jest niewielki, a naukę organizują w nich zazwyczaj uczniowie starszych roczników.

ARABURU Kisetsu no OTOME-DOMO YO

荒ぶる季節の乙女どもよ。

U piątki członkiń szkolnego klubu literackiego rozpoczyna się bardzo burzliwy okres dojrzewania emocjonalnego. Oto raczej przeciętny shōnen, który byłby znacznie lepszy, gdyby nie zbyt szalone zmiany klimatu tej opowieści. A może to właśnie w tym tkwi jej urok...?

Marcin Świętoniewski

Araburu Kisetsu no Otome-domo yo
Rodzaj: serial TV | **Gatunek:** shōnen, okruchy życia, dramat, komedia
Liczba odcinków: 12
Produkcja: © 岡田麿里・絵本奈央・講談社／荒乙製作委員会

Rysunkowe i animowane historie o emocjach towarzyszących budzącym się do życia nastoletnim hormonom wciąż cieszą się niesłabnącą popularnością wśród młodych odbiorców. Nic zatem dziwnego, że pomysłowi twórcy prześcigają się, usiłując dostarczać tego typu pozycje. Dodajmy, że przy obecnym nasyceniu rynku owymi treściami wymyślenie czegoś absolutnie nowatorskiego w niniejszym temacie graniczy niemal z cudem. Mimo tego twórcy wychodzą ze skóry, aby jakoś zaskoczyć widza, a *Araburu Kisetsu no Otome-domo yo* jest przykładem na to, że czasem chyba jednak nie warto przesadzać na siłę.

Wszystko zaczyna się podczas typowych zajęć w żeńskim szkolnym klubie literackim. No, może nie do końca typowych, gdyż czytane tego dnia treści dość wyraźnie ocierają się o erotykę. W tejże właśnie atmosferze zostaje zadane pewne z pozoru proste i niewinne pytanie: *Co koniecznie chciałybyście zrobić przed śmiercią?* Gdy jedna z padających odpowiedzi brzmi *„uprawiać seks"*, chyba żadna z dziewcząt nie spodziewa się, jak wielki wpływ będzie ona miała na ich dotychczasowe postrzeganie świata...

Początki edukacji w sferze seksualnej niestety zazwyczaj (choć tak wcale być nie musi) bywają we współczesnych społeczeństwach trudne, co znakomicie obrazuje omawiany tu serial. A lekcji do przyswojenia jest tu całe mnóstwo. Na początek trzeba zdać sobie sprawę ze swojej własnej seksualności. Potem przychodzi otrzeźwienie, że do tej pory niezauważana lub wręcz pogardzana płeć przeciwna to ludzie tacy sami jak my – też mają uczucia i dylematy. Kolejną lekcją do odrobienia jest wypracowanie zrozumiałych dla siebie nawzajem metod komunikacji – trzeba po prostu nauczyć się mówić o tym, co się czuje. Oczywiście niesie to ze sobą konieczność zapanowania nad wstydem czy niechęcią. Spełnienie wszystkich tych warunków nie jest łatwym zadaniem, zwłaszcza gdy człowiek ma naście lat i w starciu z bezwzględną rzeczywistością realnego świata okazuje się niewinny niczym świeżo wykluta larwa motyla. Lecz przynajmniej części bohaterek udaje się wyjść z tej próby na mocną czwórkę z plusem i wreszcie przepoczwarzają się w motyle, rozwijając skrzydła.

Ta, nazwijmy ją, otwierająca część serialu, jest jednocześnie najdłuższa – osiem i pół odcinka. Mamy w niej

do czynienia z dość typowymi okruchami życia – czasem jest nieco dramatycznie, niekiedy bywa wzruszająco, a napięte sytuacje są zazwyczaj rozładowywane wstawkami komediowymi. Sporo tutaj wewnętrznych monologów, osobistych przemyśleń oraz przedłużających się rozmów. Na szczęście oglądanie – zwłaszcza głównych – bohaterek, próbujących w mniej lub bardziej udany sposób dać sobie radę z nowymi, niezrozumiałymi dla nich emocjami, nie boli aż tak bardzo jak w przypadku wielu bliźniaczych produkcji. Wszystkie z nich prędzej czy później podejmują właściwe decyzje oraz naprawiają popełnione błędy. Nieco ironiczny wydaje mi się fakt, iż postać najdojrzalsza z całej grupy ma z tym najwięcej problemów, podczas gdy innej, najbardziej pruderyjnej, raczej szybko udaje się zbudować najzdrowsze relacje z płcią przeciwną. Bardzo zabawnie wypadają także nieudane próby zdobycia doświadczenia seksualnego poprzez... uwiedzenie nauczyciela, który bez większych problemów usadza swoją „wielbicielkę", z premedytacją używając do tego celu jej własnej niewinności.

Będąc na tym etapie oglądania, zacząłem zastanawiać się, co też może wydarzyć się dalej. Generalnie większość wątków została tu w taki czy inny sposób zamknięta, nie pozostawiając zbyt wiele lub wręcz nic do dodania. Jednak Japończycy nie byliby sobą, gdyby czegoś nie wymyślili... Oto bowiem w fabule następuje totalny przełom. Klimat błyskawicznie zmienia się z obyczajowo-komediowego na dramatyczny, a być może wręcz mroczny. Mamy tutaj do czynienia ze swoistym „pierwszym egzaminem z życia", dobitnie pokazującym, kto na ile faktycznie dojrzał. Pojawiają się motywy takie jak zdrada, zazdrość, odmienna orientacja seksualna czy nadużycie zaufania. To absolutnie nie jest komplet przewijających się przez ekran negatywnych wibracji, lecz oczywiście wszystkiego zdradzać nie mam zamiaru. I tu chyba przyda się mała uwaga do rodziców młodych fanek i fanów anime: może warto ten serial obejrzeć wraz z nimi, tłumacząc im przy tej okazji wszelkie międzyludzkie zawiłości, na jakie twórcy zwracają tu uwagę? Lub inaczej rzecz ujmując – serial ten, zwłaszcza na płaszczyźnie werbalnej, jest dosyć bezpośredni i z pewnością wielu rodziców uzna, że nie nadaje się dla zbyt młodych widzów.



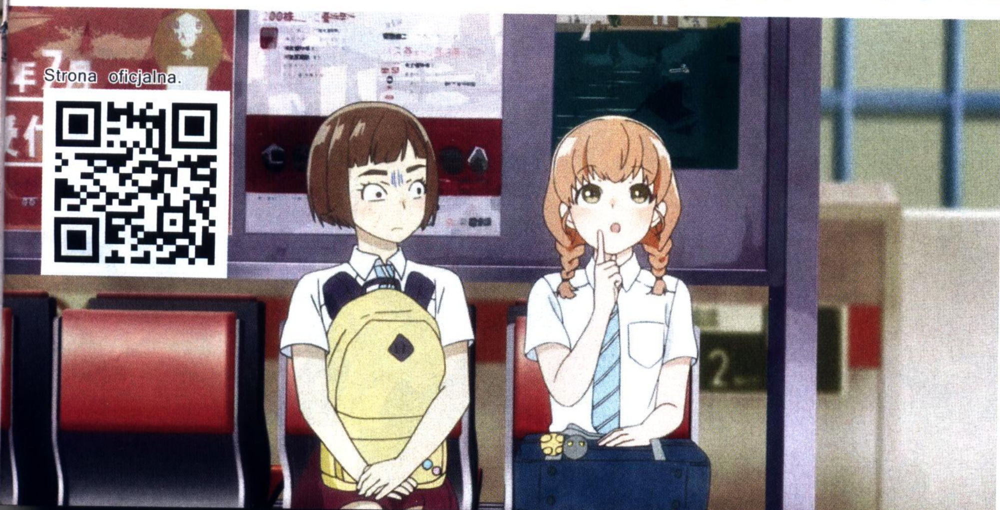


Wracając jednak do wspomnianego zwrotu akcji – przyznam szczerze, że od tego momentu serial robi się moim zdaniem dużo bardziej interesujący. Jedna bomba emocjonalna wybuchała za drugą w dość szybkim tempie, a ja zostałem wchłonięty przez toczącą się akcję, oczekując dalszego rozwoju wypadków wręcz na obrzeżu fotela. Ta część fabularna zrealizowana jest bardzo dobrze, naprawdę trzymając w napięciu niczym serial sensacyjny. W tym momencie zdecydowany byłem wystawić omawianej tu pozycji raczej wysokie noty, bo umiejętność przerwania rutyny i pozytywnego zaskoczenia widza to jedne z tych czynników, które zawsze przemawiają na korzyść tak autorów, jak i ich kreacji.

Lecz niestety... Całą tę wybuchową mieszaninę postanowiono rozładować poprzez zagrywkę komediową – inaczej bowiem nie da się tego odebrać. Na plus wypada zaliczyć kolejny udany zwrot akcji, lecz radość ta pomieszana jest ze sporą dawką rozczarowania. Po prostu moim zdaniem szkoda owego misternie zbudowanego napięcia, które błyskawicznie zostało roztrzaskane na drobiazgi. I choć przede mną wciąż ostatni odcinek, to – mówiąc bez ogródek – nie wiem nawet, czy chce mi się go oglądać. Wszystko mi jedno, jak ta cała intryga się skończy, gdyż nie mam w zasadzie wątpliwości, iż lepiej już na pewno nie będzie – a może za to zrobić się znacznie gorzej.

Rozumiem, że zwyczajowo oczekujecie teraz na jakieś konkretne słowa podsumowania. A ja tymczasem nie mogę się zdecydować, czy powinienem odradzić, czy polecić ten serial waszej uwadze. Jak już napisałem powyżej, w pierwszej części mamy do czynienia z dość spokojną opowieścią o próbach poradzenia sobie z nieznanymi dotąd emocjami. Spora liczba dialogów temu towarzysząca może niektórym wydać się nużąca. Co prawda później następuje drastyczna zmiana klimatu, nagradzająca cierpliwość widza z nawiązką, lecz nie trwa ona długo, a co gorsze – czeka nas małe bądź większe (to już zależy od odbiorcy), ale jednak rozczarowanie. Wszystko to w mojej ocenie czyni z *Araburu Kisetsu no Otome-domo yo* przeciętniaka z nie do końca wykorzystanym drzemiącym w nim potencjałem. Jeśli zatem wybitnie się nudzicie, to czemu nie, można obejrzeć. Jeśli natomiast wasz backlog w oglądaniu jest spory albo macie coś ciekawszego w planach – darujcie sobie bez chwili wahania.





Garść informacji...

Anime to powstało na podstawie wydanej przez Kodanshę siedmiotomowej mangi autorstwa Mari Okady, z ilustracjami Nao Emoto. Za wersję animowaną odpowiedzialne jest studio Lay-duce, założone przez byłego producenta studia Bones. Póki co nie ma ono zbyt wielu produkcji na swym koncie – z tych bardziej u nas kojarzonych można wymienić chociażby takie seriale telewizyjne jak: *Magi*, *Classroom Crisis* czy *Release the Spyce*. Wizualnie *Araburu Kisetsu no Otome-domo yo* charakteryzuje się odrobinkę nietypową kolorystyką. Nie wiem, jak nazywa się ów nałożony filtr bądź efekt, ale sprawia on wrażenie, jakby cały ekran spowijała mgła. Dźwiękowo jest jak najbardziej poprawnie – typowy j-popowy opening dość przyjemnie wpada w ucho, a jeden z BGM-ów jako żywo przypomina mi kreacje Richarda D. Jamesa, czyli osławionego Aphex Twina, do których nagrania używał on tak zwanego spreparowanego pianina (bardzo ciekawe brzmienie wyjściowe). Wśród seiyū przewijają się między innymi takie nazwiska jak Chika Anzai, Tomoyo Kurosawa, Sumire Uesaka, wciąż będąca na topie Haruka Tomatsu oraz, bijący je wszystkie o kilka długości pod względem dorobku artystycznego, sam Jun Fukuyama.

FULLMETAL ALCHEMIST

jak pewna dójka odkryła tajniki alchemii...

Paulina Rudel

Przez wielu uważany za tytuł wybitny, przez innych po prostu za dobrze napisany shōnen. Trudno jednak nie zauważyć, że ta historia zyskała wśród wielu fanów miano kultowej i już od 19 lat nie schodzi ze szczytów list najpopularniejszych mang i anime...

FMA strona oficjalna.



FMA Bandai Channel.







Kobieta ze wsi wynajduje kamień filozoficzny

Zanim stworzyła serię sprzedaną w ponad 70 milionach egzemplarzy, Hiromi Arakawa wytrwale łączyła pracę na swojej rodzinnej farmie bydła z lekcjami malarstwa olejnego. Przyszła mangaka jedną ręką doiła krowy, a drugą szkicowała z przyjaciółmi pierwsze historie, rozmaite dōjinshi oraz publikowane w magazynie yonkomy (czterokadrowe komiksowe szorty). Po wielu latach wytrwałego szlifowania warsztatu mangaki Arakawa zdecydowała się zostać profesjonalną artystką. W 1999 roku przeniosła się z wiejskiego Hokkaido do miejskiego zgiełku Tokio. Jeszcze tego samego roku, jako asystentka Hiroyukiego Etō, opublikowała swój pierwszy one-shot *Stray Dog*, który zdobył pierwszą nagrodę w magazynie *Gekkan Shōnen Gangan*. I już w nim widać wiele pomysłów, które stworzą później podwaliny świata w *Fullmetal Alchemist*: fascynacja wojskowością oraz problemem nielegalnego eksperymentowania na ludziach. Rok później ukazał się pierwszy rozdział *Shanghai Yōmakikai* traktujący o łowcach demonów w Szanghaju, prezentujący już dopracowany, charakterystyczny styl rysowania Arakawy. Natomiast w lipcu 2001 roku, po wielu próbach i wielomiesięcznym dumaniu nad istotą alchemii, miał swoją premierę *Fullmetal Alchemist*, który został opublikowany pod pseudonimem Hiromu Arakawa. Zmiana ostatniej sylaby imienia miała sugerować męskiego autora.

Historia niziołka i chodzącej zbroi

Wszystko zaczyna się w małej miejscowości o nazwie Resembool. Bracia Edward i Alphonse Elric wiodą szczęśliwe życie z rodzicami (i z wszystkimi kończynami), ale sielanka dobiega końca, gdy ich ojciec odchodzi bez słowa wyjaśnienia, a matka zapada na ciężką chorobę i umiera. Osieroceni chłopcy w wieku 10 i 11 lat, zamiast pogrążyć się w rozpaczy, postanawiają rzucić wyzwanie samemu stwórcy: uczą się tajników alchemii z zamiarem złamania jej największego tabu – przywracania zmarłych do życia. Po zgromadzeniu – jak im się wydaje – wystarczającej wiedzy i wymaganych materiałów, bracia nie marnują czasu i... popełniają jeden z największych błędów swego krótkiego życia. Nie dość, że transmutacja okazuje się porażką, to do tego Edward traci lewą nogę, a Al... całe ciało. Jednak ostatkiem sił starszemu bratu udaje się zapieczętować duszę Alphonsa w stalowej zbroi w zamian za swoją prawą rękę.

I historia obu braci pewnie zakończyłaby się w tym miejscu, gdyby nie to, że zdesperowani chłopcy decydują się zostać państwowymi alchemikami i postanawiają odnaleźć legendarny kamień filozoficzny, aby dzięki niemu odzyskać swoje ciała. Nie wiedzą jednak, że już wkrótce ich podróż stanie się istotna również dla wojskowych spiskowców, losów dwóch państw oraz jednej, niezwykle upartej, protetyczki.

Oparte na prawdziwych wydarzeniach

Hiromi Arakawa od samego początku wiedziała, w jaki sposób chce rozwijać historię w swojej mandze, co możemy dostrzec w dokładnie przemyślanej budowie świata przedstawionego: od osadzenia akcji w czasach rewolucji przemysłowej, po stworzenie systemu magicznego. Ojczyzna głównych bohaterów, Amestris, to kraj otoczony przez dużo większe imperia i dowodzony przez wojskową elitę. Jak każde zmilitaryzowane państwo, ono również posiada całkiem bogatą historię konfliktów zbrojnych. Najdotkliwszym z nich wydaje się wojna domowa w Ishvaru, zakończona anihilacją ludności o ciemnej karnacji i czerwonych oczach. Autorka zadbała, aby ten niezwykle istotny element fabuły, okrucieństwo i bezsensowność wojny, przedstawić w jak najbardziej wiarygodnym świetle, w związku z czym zanim zasiadła do tworzenia, przeprowadziła wiele trudnych rozmów z weteranami wojennymi, uchodźcami i byłymi członkami jakuzy. Równocześnie, portretując konflikt rasowy Ishvarczyków, Hiromi Arakawa wzorowała się na historii opresji rasowej wobec Ajnów, ludności pierwotnie zamieszkującej Hokkaido, rodzinne strony autorki.

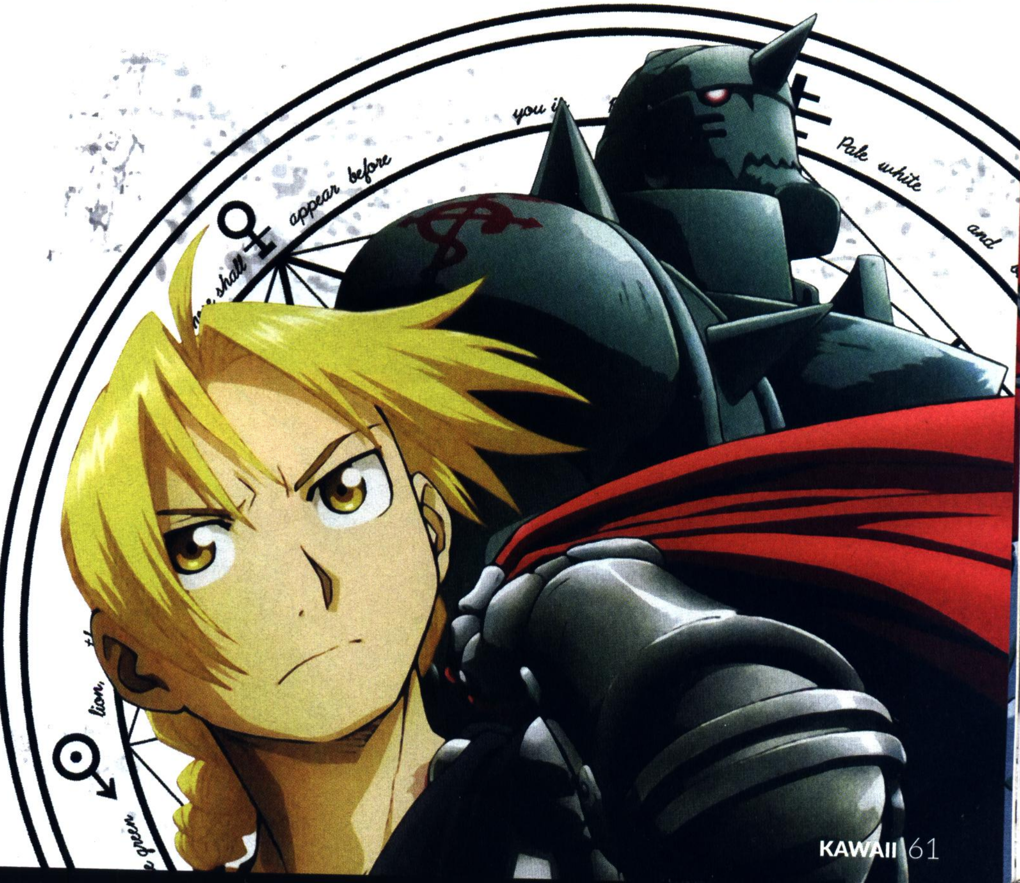
Podstawą alchemii jest zasada „równowartej wymiany"

System magiczny *Fullmetal Alchemist* opiera się na stworzonych na potrzeby historii, naukowych i niezmiennych regułach działania alchemii. Już w pierwszym tomie Edward informuje nas o najważniejszej zasadzie sztuki alchemicznej: *„Jeśli chcesz coś uzyskać, w zamian musisz oddać coś o takiej samej wartości"*. By transmutacja mogła przebiec prawidłowo, potrzebny jest krąg transmutacyjny oraz proces dekonstrukcji materii i jej rekonstrukcji w pożądanej postaci. Alchemicy, żeby zaoszczędzić na czasie, tatuują bądź wyszywają sobie kręgi na stałe, np. Roy Mustang, Płomienny Alchemik, ma je wygrawerowane na specjalnych rękawiczkach. Jednakże, choć zasada równowartej wymiany nie może zostać zignorowana, niektórzy potrafią pominąć używanie kręgów. Są to osoby, które złamały największe alchemiczne tabu – próbowały ożywić zmarłą osobę...

Podczas próby transmutowania ludzkiego ciała zostaje otwarta tzw. Brama Prawdy, będącą podobno źródłem wszelkiej wiedzy alchemicznej. Możliwość przejścia przez ową Bramę jest bardzo kosztowna i kończy się utratą części ciała. Po przeżyciu tego traumatycznego wydarzenia alchemicy potrafią transmutować wyłącznie poprzez złączenie dłoni. Na przekór wielu typowym historiom z gatunku shōnen, system alchemiczny w FMA nie zawiera poziomów mocy czy też obowiązkowo wykrzykiwanych skomplikowanych nazw technik. Siła alchemików opiera się na ich wiedzy i pomysłowości. Muszą oni w kreatywny sposób wykorzystać materiały, które aktualnie mają pod ręką. Dlatego alchemicy są przede wszystkim naukowcami.

Każdy dostaje swoje pięć stron

W trakcie lektury 27-tomowej mangi natykamy się na całą gamę bohaterów. Hiromi Arakawa postarała się, by każdy z nich wyróżniał się charakterem i wyglądem. Projektując postacie, autorka przywiązywała szcze-



gólną wagę do ich postury oraz charakterystycznych detali w wyglądzie czy ubiorze. Dzięki temu, nawet gdy połowa z nich nosi ten sam wojskowy mundur, możemy z łatwością rozróżnić drobną porucznik Rizę Hawkeye czy napakowanego majora Armstronga. Jednakże to, co sprawia, że jesteśmy w stanie przywiązać się do bohaterów *Fullmetal Alchemist*, to ich autentyczność. Arakawa jest niezwykle konsekwentna w portretowaniu swoich postaci – reakcje bohaterów oraz podejmowane przez nich decyzje idealnie pasują do ich charakterów i temperamentów. Rozmaite ich wady i zalety są dość często wykorzystywane przez autorkę, by nadawać fabule dramatyzmu oraz sprawnie sterować emocjami odbiorców. I robi to bardzo umiejętnie – natychmiast czujemy sympatię do Measa Hughsa emanującego ojcowską miłością i równie szybko dajemy się ponieść furii, gdy Edward rozprawia się z bezdusznym naukowcem, Shō Tuckerem. Dodatkowo Arakawa dopieszcza w podobny sposób postacie drugo- i trzecioplanowe. Każda z nich posiada własną historię, cele i motywacje – i każda z nich dostaje „swoje pięć stron".

Shōnen również dla dorosłych

Fullmetal Alchemist to manga przypisywana do gatunku shōnen, której docelowymi odbiorcami są dorastający chłopcy. Dlatego jest to głównie historia o dwóch uzdolnionych nastolatkach wyruszających w epicką podróż, by naprawić swoje błędy i pokonać wrogów. Całość jest napakowana dużymi dawkami dobrze narysowanej akcji oraz humoru. Często po efektownych scenach walk mangaka nagle rozśmiesza nas np. odrazą Eda do picia mleka czy muskulaturą majora Armstronga. Nawet wtedy, gdy atmosfera jakichś rozdziałów nie pozwala na umieszczanie zbyt wielu żartów, autorka dodaje dowcipne ilustracje i kilkupanelowe gagi na końcu każdego tomu. Warto też zauważyć, że Arakawa nie boi się prowadzić niektórych wątków w bardzo dojrzały sposób. Dzięki temu ta z pozoru prosta historia dla chłopców zahacza o takie tematy jak etyka wojny czy konflikty rasowe. Tak poprowadzona opowieść – łącząca poważne zagadnienia ze żwawą akcją – zainspirowała wie-



lu fanów do przeanalizowania jej rozmaitych aspektów w wideoesejach, postach, a nawet w pracach akademickich. Nic więc dziwnego, że tak popularna manga doczekała się m.in. aż dwóch adaptacji anime, dwóch filmów kinowych i jednego filmu live-action.

Pierwsza adaptacja anime

Gdy Hiromi Arakawa otrzymała propozycję stworzenia animowanej adaptacji, fabuła *Fullmetal Alchemist* dopiero się rozkręcała. Autorka nie chciała rysować historii, którą odbiorcy znaliby już z wersji anime, dlatego zadecydowała, by reżyser Seiji Mizushima i główny scenarzysta Shō Aikawa wraz ze studiem Bones zaadaptowali istniejące rozdziały i pociągnęli historię w ich własnym kierunku. Dlatego też wyemitowana w 2003 roku adaptacja anime już po paru odcinkach zaczyna znacznie odbiegać od oryginału. Przede wszystkim dużo bardziej skupia się na portretowaniu ludzi i daje widzowi czas na dokładne poznanie bohaterów i ich psychiki, stąd obecność wielu epizodów prezentujących postacie poprzez ich działania i reakcje zamiast przez wszechwiedzącego narratora. Przykładowo, w odcinku ósmym bracia Elric konfrontują się z seryjnym mordercą, Barrym the Chopper. Protagoniści stawiają mu czoła z drżącymi kolanami i spoconymi dłońmi. Epizod podkreśla, że bohaterowie to tak naprawdę zagubieni chłopcy, zmuszeni do radzenia sobie w brutalnym świecie dorosłych. Ogromnym odstępstwem względem oryginału jest również zmiana znaczenia siedmiu humunkulusów. W mandze istoty te utożsamiające siedem grzechów głównych usługują antagoniście. Natomiast w pierwszej adaptacji powstały one przez nieudaną transmutację człowieka i są chodzącymi wyrzutami sumienia, z którymi nasi bohaterowie muszą sobie poradzić. W tej wersji serialu znajdziemy m.in. bardziej rozbudowany komentarz społeczny i polityczny, niż ma to miejsce w jego mangowym pierwowzorze. Ponadto zamknięcie historii nie oferuje łatwych rozwiązań. Trudno jest nam na przykład ostatecznie stwierdzić, która ze stron konfliktu jest tą „najwłaściwszą". A zatem zakończenie, nie wdając się w szczegóły, pozostawia słodko-gorzki posmak.

Druga adaptacja anime

Gdy w roku 2009 manga dobiegała końca, jej popularność nie malała. Wtedy też podjęto decyzję o produkcji kolejnej adaptacji anime pt. *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*, która tym razem miała być wierna oryginałowi. Reżyser Yasuhiro Irie uznał, że większość widzów zapoznała się już z komiksem bądź poprzednim serialem, dlatego początkowe odcinki mają bardzo szybkie tempo i nie dają widzowi czasu na zapoznanie się z postaciami. Z tego też powodu wiele początkowych scen w tej wersji serialu nie posiada tak mocnego wydźwięku, jaki powinny mieć. Na szczęście pędząca fabuła zwalnia, gdy dociera do niezekranizowanych wydarzeń znanych z mangi i serial trzyma odpowiednie tempo do samego, satysfakcjonującego, końca. W przeciwieństwie do pierwszej adaptacji ton *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* jest lżejszy i okraszony większą liczbą scen akcji. Z łatwością też dostrzeżemy znaczną poprawę animacji. Studio Bones postarało się, by – zwłaszcza walki i inne dynamiczne momenty – prezentowały się jeszcze efektowniej. Muzyka również nieco przyspieszyła – nowy kompozytor, Akira Senju, stworzył wiele utworów zarażających odbiorcę swoją energią.

Podróż alchemików wciąż trwa

Od momentu opublikowania pierwszego rozdziału mangi w 2001 roku minęło już prawie 20 lat. Niesłabnąca popularność serii pokazała, że *Fullmetal Alchemist* zdało próbę czasu – fani do dziś pochłaniają serię po raz n-ty i polecają ją dopiero rozpoczynającym przygodę z mangą i anime. Hiromi Arakawa stworzyła opowieść, która przyciąga ludzi swoją pomysłowością, humorem oraz sympatycznymi postaciami. Widać to zarówno po ponad 70 milionach sprzedanych egzemplarzy, jak i po wielu nagrodach, m.in.: *Nagrodzie Kulturalnej im. Osamu Tezuki dla debiutanta* oraz *Nagrodzie Seiun dla najlepszej mangi science fiction w 2011 roku*. Mimo że podróż Edwarda i Alphonsa była już kilkukrotnie zaadaptowana w formie filmowej, wydaje się, że wciąż drzemie w niej duży potencjał. Potencjał o sile prawdziwego kamienia filozofów.



(manga) Fullmetal Alchemist
Autorka: Hiromu Arakawa | **Gatunek**: fantasy, akcja, komedia, przygoda | **Liczba tomów**: 27
Wydawca japoński: Square Enix
Wydawca polski: J.P.Fantastica

(anime) Fullmetal Alchemist
Rodzaj: serial TV | **Gatunek**: fantasy, akcja, komedia, przygoda
Liczba odcinków: 51 | **Produkcja**: © 2003 荒川弘/スクウェア エニックス・毎日放送・アニプレックス・ボンズ・電通

(anime) Fullmetal Alchemist: Brotherhood
Rodzaj: serial TV | **Gatunek**: fantasy, akcja, komedia, przygoda | **Liczba odcinków**: 64
Produkcja: © 2009 荒川弘/鋼の錬金術師製作委員会・MBS

(live-action) Fullmetal Alchemist
Rodzaj: live-action | **Gatunek**: fantasy, akcja, komedia, przygoda | **Dostęp w Polsce**: Netflix | **Produkcja**: © 2017 荒川弘/SQUARE ENIX © 2017 映画「鋼の錬金術師」製作委員会

TSUTOMU NIHEI I JEGO ŚWIAT(Y)

Urodzony 26 lutego 1971 roku Tsutomu Nihei w dzieciństwie nie marzył, aby być mangaką. Jednak jego czytelnicze doświadczenia ograniczyły się do lektury *Shōnen Jumpa*, a zamiłowanie do rysowania ukierunkowało jego zawodową drogę ku architekturze.

Agnieszka Przybysz & Michał Lipka

ARCHITEKT MANGAKA

Szybko jednak się okazało, że to nie to. Czegoś mu brakowało w tym zawodzie i chcąc to odnaleźć, porzucił dotychczasowe zajęcie, by spróbować swoich sił w branży komiksowej. Doszedł jednak do wniosku, że nie musi tworzyć w Japonii. Zostawił więc rodzinny kraj i wyjechał do Nowego Jorku, co pozwoliło mu spojrzeć na Japonię z szerszej perspektywy.

By zostać mangaką, Nihei dał sobie rok i postanowił, że jeśli w tym czasie nie osiągnie celu, porzuci to zajęcie. Początki, jak zawsze, były trudne. Po powrocie do Japonii, za radą znajomego, złożył swoją pracę do magazynu *Afternoon*, co zapewniło mu uznanie i przyniosło pierwszą nagrodę. Jednak na publikację musiał zaczekać kolejne dwa lata. Przez ten czas nie próżnował, pracując jako asystent mangaki Tsutomu Takahashiego (*Jiraishin*, *Blue Heaven*, *Hito Hitori Futari*, *ALIVE*). Wreszcie w 1996 roku zaczął wydawać swoją pierwszą mangę, *Blame!*. Dzieło to, choć specyficzne, stało się ostatecznie jego opus magnum.

BLAME!

Tworząc *Blame!*, Nihei starał się wyrazić siebie i stworzyć coś nietypowego. Coś, co byłoby dla czytelników swoistym dysonansem przypominającym naukę chodzenia – rzuceni na głęboką wodę niczym dzieci (zarówno jego bohaterowie, jak i czytelnicy) muszą bowiem sami odkrywać zasady działania otaczającego ich świata. Niheiego nie interesowało korzystanie z któregoś z popularnych na rynku mangi schematów konstruowania fabuły, postanowił wyrwać się poza sztywne ramy i zaproponować coś świeżego. Jednocześnie chciał w tym zawrzeć swoją fascynację architekturą i wypuścić na światło dzienne wszystkie wypełniające jego głowę futurystyczne wizje, na które nie było miejsca w jego wcześniejszym zawodzie. Wytrwałość i ciężka praca dały w końcu efekty, pomysł okazał się sukcesem i zapoczątkował nową falę w mandze.

Blame!, który na początku wydawał się jedynie jednorazową opowiastką, wkrótce przerodził się w serię ukazującą się aż do roku 2003. Historia

opowiada o niejakim Killym, przemierzającym bezkresne i niebezpieczne dla swoich mieszkańców Miasto w poszukiwaniu ludzi z tajemniczym genem terminala sieciowego, który pozwoli kontrolować cały zautomatyzowany i niebezpieczny system miejski. Z czasem manga stała się tak popularna, że doczekała się prequela w postaci *NOiSE* (historii młodego policjanta, Susono Musubiego, który bada sprawę porwań dzieci), niedokończonego sequelu *NSE: Net Sphere Engineer* oraz dodatków typu *Blame!*[2] (16-stronicówka w pełnym kolorze opowiadająca o wyjściu poza Miasto) czy *Blame! Academy* (komediowa parodia umieszczająca bohaterów *Blame!* w szkole).

Wszystko to, co Nihei zawarł w *Blame!*, stało się potem jego znakiem rozpoznawczym. Futurystyczna wizja świata, ekstremalnie zaawansowana technologia, gigantyczne industrialne scenerie, istoty ludzkie na wyższym poziomie ewolucji, tajemnicze choroby atakujące ludzi, zaludnianie obcych światów, przenoszenie umysłów między ciałami, kontrowersyjne eksperymenty... Do tego najczęściej dochodzi brak historii jako takiej, unikanie udzielania odpowiedzi na kluczowe pytania i konieczność ciągłego interpretowania fabuły na podstawie niejasnych wątków i ilustracji.

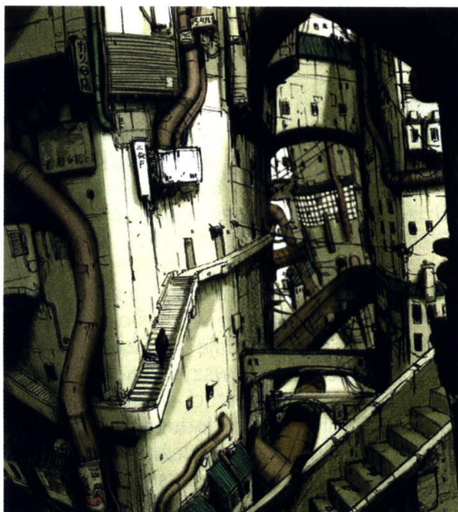
FUNDAMENT ŚWIATA

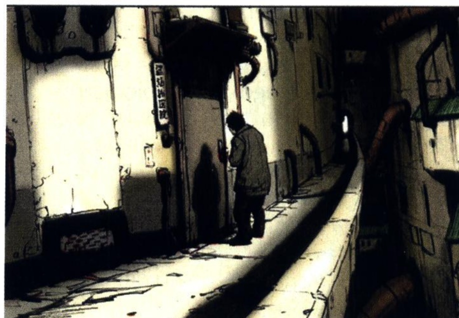
Elementy te widać zarówno w dziełach osadzonych w realiach bliższych naszej rzeczywistości, jak i w pracach opowiadających o realiach odleglejszych czasowo od naszych. Do tych pierwszych zalicza się chociażby *Abara*, opowieść science fiction, ale osadzona w jeszcze niezbyt dalekiej przyszłości, gdzie obleczony w biologiczną zbroję Denji Kudō staje do walki z Pustelniakami – czyli późniejszym wrogiem bohaterów *Rycerzy Sidonii*. Tu pojawiają się także inne znajome elementy, takie jak rządowe eksperymenty czy dziwna choroba dziesiątkująca ludzi. Drugą grupę (choć patrząc na zawiłość wizji artysty, zazwyczaj trudno to jednoznacznie określić) reprezentują tytuły pokroju *Biomega*, dziejące się już w stricte futurystycznym świecie, gdzie bohater wraz z SI, podpięty do elektroniki motoru, poszukuje ludzi odpornych na wirus zmieniający ich w zombie. To w tej opowieści pojawia się postać Kozlova Leifnovicha Grebneva, naukowca, który transferował się do sztucznego ciała niedźwiedzia – jakże podobna do analogicznej bohaterki z *Rycerzy Sidonii*, a także temat kolonii na Marsie – rzecz istotna dla ogółu twórczości artysty, ale o tym dalej.

Warto jednak pamiętać, że autor zdołał kilka razy wyłamać się z tego schematu. W *Numa no Kami* mamy w końcu coś w klimatach fantasy (człowiek spotyka boginię jeziora), a w *Sabrinie* poznajemy historię bohatera, który napotyka uwięzioną skrzydlatą dziewczynę. Choć, patrząc na resztę twórczości Niheiego, która w ten czy inny sposób opowiada o wyprawie / misji rodem z literatury fantasy (skojarzenia wciąż idącego do celu bohatera *Blame!* z *Władcą pierścieni* są jak najbardziej na miejscu), można się sprzeczać, czy rzeczywiście mamy tu zmianę, czy też może eksplorowanie innego nieco aspektu gatunkowego. Choć dołożenie swoich trzech groszy do erotycznego artbooka *Bitch's Life* można już uznać za oderwanie się od typowych klimatów.

SUKCES

Pozostając wiernym sobie i trzymając się specyficznej stylistyki swoich prac, Nihei dość długo czekał na prawdziwy sukces. Co prawda w roku 2003 amerykański gigant Marvel Comics, na potrzeby inspirowanego mangą imprintu *Tsunami*, powierzył mu stworzenie miniserii *Wolverine: Snikt!* (jak się domyślacie, też osadzonej w jego specyficznym świecie), a trzy lata później zaangażował go do projektu *The Halo Graphic Novel* (rozwijającego uniwersum gry *Halo*), to jednak dopiero wydana w roku 2009 seria *Rycerze Sidonii* przyniosła komercyjne spełnienie. W tym przypadku autor również nie zarzucił charakterystycznych dla siebie elementów, chociaż fabułę ujął w nieco bardziej klasyczne ramy, chcąc uczynić ją bardziej typową i przyjazną czytelnikom, a i swój styl rysowania przy tej okazji uczynił odrobinę lżejszym. Co znamienne, ilustracje z tomu na tom (czyli jak zawsze) stawały się coraz bardziej niechlujne. To ostatnie ma jednak pewne umotywowanie: Nihei wszystko w swoich pracach wykonuje samodzielnie, bez pomocy asystentów. Jak sam to uzasadnia, chce w ten sposób jak najwierniej ukazać swoją wizję, gdy tymczasem asystent zaburzyłby ją innym stylem. Co ciekawe, mimo swego silnego przywiązania do fantastyki autor pozostaje tradycjonalistą i w swoich pracach rzadko korzysta z komputera, a jeśli już to robi, to w minimalnym stopniu.





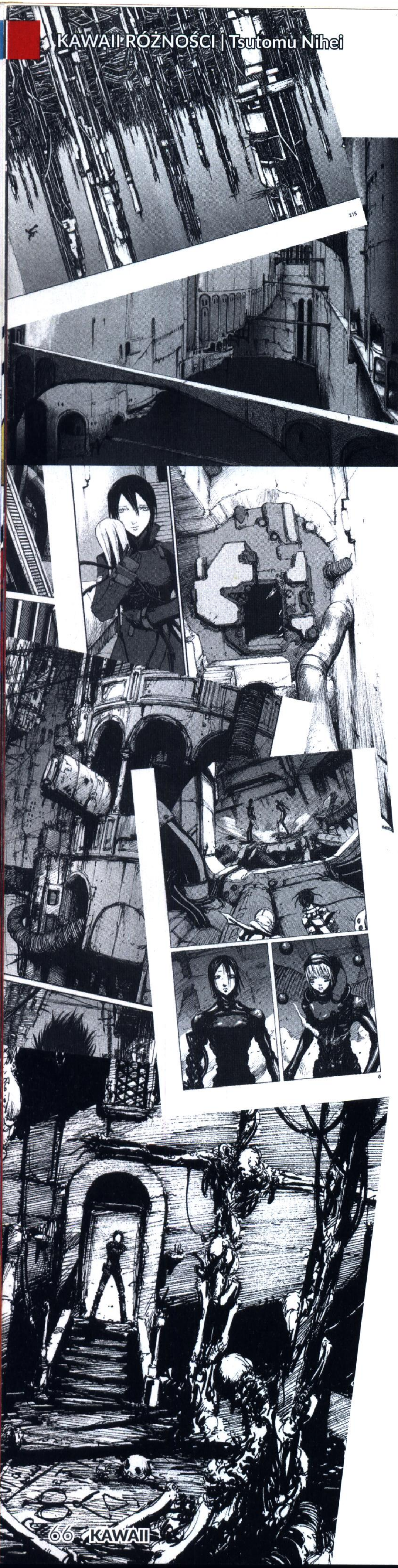


TO, CO WIDAĆ

Podstawą mang Niheiego, co widać już na pierwszy rzut oka, nie jest fabuła, lecz ilustracje. To do nich przykłada największą wagę i to one budują cały klimat jego dzieł. Oczywiście jest to wynikiem jego architektonicznych zapędów, lecz ponadto tworząc mangę, ma pełną wolność twórczą, którego nie dałoby mu żadne biuro projektowe. Nihei w swoich mangach skupia się bardziej na budynkach niż bohaterach. Są to budowle niezwykłe, gigantyczne, najczęściej o zapomnianym już przeznaczeniu, przy których człowiek właściwie jest nic nieznaczącym drobiazgiem. Jego światy wydają się o tyle klaustrofobiczne, co i agorafobiczne, nieograniczone przy tym i nieprzyjazne. Oto wizja, w której rozwój technologiczny doprowadził do swoistego zacofania – świat zmienił się w techno-mechaniczno-betonową dżunglę, rozwijaną bezmyślnie przez samą technologię, bez dalszego udziału człowieka. Nie ma tu miejsca na rośliny i klasyczne życie jako takie, tym bardziej nie znajdziecie w nim sztuki – liczy się jedynie to, co przydatne i funkcjonalne. Widać tu odbicie tego, co – jak mówi sam Nihei – wywarło na jego twórczość wielki wpływ: praca przy budowie budynków i obserwacja, jak budowle te współtworzone są przez wielkie maszyny. Żeby wszystko to urealistycznić, mangaka często buduje modele: tak zrobił np. w *Rycerzach Sidonii*, projektując Gwardy czy statek kosmiczny, który potem umieścił w skali Manhatanu, by oszacować rozmiary i populację oraz właściwie rozplanować gigantyczną przestrzeń w jego wnętrzu.

SCENARIUSZ

A jak praca artysty wygląda od strony scenariusza? Tsutomu Nihei nie ukrywa, że czyta dużo książek z (jakżeby inaczej!) gatunku science fiction i stąd czerpie inspiracje. Jedną z nich była dla niego powieść *Czy androidy śnią o elektrycznych owcach?* (dzięki ekranizacji znana również jako *Łowca androidów*), choć widać tutaj także podobieństwa



do chociażby *Non Stop* Briana Aldissa. Autor nie ukrywa też, że nie interesują go inne tematy i gatunki, zwłaszcza że na rynku wciąż panuje niedosyt typowych mang s.f.

Bardzo ciekawe jest zresztą to, w jaki sposób powstają jego fabuły. Autor wymyśla historie właściwie na bieżąco, początkowo bez planu, a przynajmniej przyznaje się, że tak czynił przez dziesięć pierwszych lat swojej kariery. Pracę nad scenariuszem zaczyna najczęściej od konkretnej sceny lub miejsca i wokół tego elementu powoli szkicuje całą otoczkę. Nihei ma też swojego ulubieńca, a jest nim Killy z *Blame!*, postać, którą skroił idealnie według swojego gustu – potem powielał tę kreację we właściwie każdej kolejnej opowieści; podobnie zresztą jak motyw zakochania się w niebędącej człowiekiem bohaterce. Z wywiadów z autorem można wyczytać, że za powtarzalnością tych elementów kryje się jakiś rodzaj fobii, mających związek ze strachem przed śmiercią i pragnieniem przeniesienia swojego umysłu do mechanicznego ciała pozwalającego mu trwać jak najdłużej.

PRZYSZŁOŚĆ

Co się zmieniło, gdy Niheiemu w końcu udało się stworzyć bestsellerową mangę? Przede wszystkim – mimo, że od początku kariery jest cenionym twórcą – wzrosło jego poczucie własnej wartości. Po *Rycerzach Sidonii*, jak sam twierdzi, poczuł się na siłach, by osiągnąć sukces nie tylko wśród czytelników płci męskiej, ale też i ich żeńskiej części. Co z tego wyjdzie, zobaczymy. Wciąż przecież ma na koncie niedokończoną mangę *Dead Heads* czy najnowsze dzieło *APOSIMZ*. Póki co widać jednak, że wciąż trzyma się jasno wytyczonej ścieżki.

UNIWERSUM

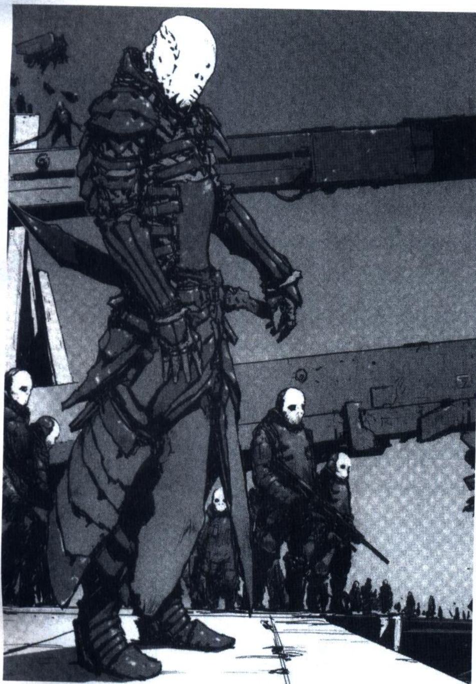
Patrząc na całą twórczość Niheiego, trudno nie odnieść wrażenia, że autor nieświadomie tworzy w miarę spójną wizję wszystkich swoich światów. Bo to wszystko tkwi gdzieś wewnątrz niego i zawsze znajdzie ujście – nawet jeśli twórca nie zawsze to sobie uświadamia, a poszczególne elementy w kolejnych historiach nie są identyczne. Wyznacznikiem całego wymyślonego przez niego uniwersum wydaje się *Blame!*, w którym zawarte zostały wszystkie najważniejsze idee, kreacje postaci i całego świata, łącznie z Toha Heavy Industries (albo Toa Heavy Industries – w zależności od przekładu) – firmą przewijająca się potem także w *Biomega* i *Rycerzach Sidonii*. Przyjrzyjmy się temu nieco bliżej.

Podstawą uniwersum Niheiego jest koncept świata zniszczonego. Technologicznie zaawansowanego do tego stopnia, że zatraciła się granica między człowiekiem a maszyną. Właściwie w większości przypadków nawet nie wiadomo, czy postacie określane mianem człowieka rzeczywiście są ludźmi i czym tak naprawdę jest człowiek przyszłości u Niheiego. Klony, dowolnie zmieniana płeć, odżywianie się przez fotosyntezę, byty przybierające ludzki kształt, roboty nieróżniące się właściwie niczym od ludzi, zdigitalizowany umysł swobodnie przenoszący się między ciałami, czy wreszcie stworzenia, które na poziomie biologicznym nie różnią się zbytnio od człowieka (Krzemowce, istoty oparte na strukturze węglowej), a jednak wydające nam się najmniej ludzkie i najbardziej zrobotyzowane ze wszystkich. Co warto nadmienić, postacie są tu zimne, wycofane, wręcz sterylne, a jednocześnie zachowują w sobie dostateczną ilość emocji, by angażować się w pewne miłosne relacje czy zdobyć się na rodzicielskie uczucia.

Ci niezwykli bohaterowie powracają wielokrotnie w twórczości autora – czy to jako kreacje powielające schemat (mężczyzna, samotnik o podobnym wyglądzie i zachowaniu, alter ego twórcy), czy też bardziej dosłownie (np. człowiek w ciele niedźwiedzia). Jednak podstawowym elementem spajającym wszystko jest sam świat. Świat w każdej jego mandze na pozór odmienny, *Blame!* w końcu dzieje się w tajemniczym konstrukcie zwanym Miastem, *Abara* na Ziemi, a *Rycerze Sidonii* na potężnym statku przemierzającym przestrzeń kosmiczną. A jednak, gdy się zastanowić, wszystko to układa się we w miarę spójną całość, jeśli pod uwagę weźmiemy jeden element: planetę Mars.

Już w debiutanckim *Blame!* pojawia się sugestia, że Czerwona Planeta może być w tym wszystkim kluczowa. Autor zamieszcza bowiem znak kanji oznaczający *ogień*, ale jednocześnie występujący w złożeniu stosowanym także jako określenie Marsa właśnie. Jednocześnie z innych mang Niheiego wynika, że ludzie uciekli z Ziemi przed zagładą (w *Rycerzach Sidonii* są nią Pustelniaki, które rzekomo zniszczyły planetę), a nazwa statku odnosi się do rejonu Cydonii, gdzie znajduje się słynna „marsjańska twarz". Można przypuszczać, że dla autora inspiracją były fantastyczne teorie mówiące o tym, iż „twarz" na Marsie oraz rzekomo znajdujące się obok „piramidy" to pamiątki po dawnej cywilizacji, będące czymś w rodzaju arki, która miała być ratunkiem przed postępującymi drastycznymi zmianami środowiska. Fakt, że „Sidonia" zbudowana jest przecież z kawałka planety, może sugerować, że w ten czy inny sposób teren ów jest powiązany z samym istnieniem statku – kto wie, czy nie stanowi jakiejś jego części. Być może koncept snuty przez Niheiego polega właśnie na tym, że ludzie założyli kolonię na Marsie, przecież ta pojawia się też w *Biomega*. Może zrobili to, uciekając przed zagładą naszej planety, a może wcześniej – jeśli tak, mogli na Cydonii odkryć swoją zagładę, Pustelniaki. Według późniejszych prac autora Miasto z *Blame!* to dziwny konstrukt sięgający od Ziemi aż do Jowisza, a w jednym z wywiadów Nihei powiedział, że ten twór może być większy od całego Układu Słonecznego, co mogłoby oznaczać, że Miasto prawdopodobnie pochłonęło Księżyc oraz Marsa. Czyż nie jest to fascynująca wizja? A do tego jest to motyw wiele wyjaśniający.

Wracając do koncepcji zniszczenia Ziemi, warto tu zauważyć pojawienie się Pustelniaków w czasach, gdy planeta nie była jeszcze Miastem i daleko jej było do wysokiego zaawansowania technologicznego, co przecież obserwujemy w mandze *Abara*. Mamy tu jednak wątek walki w zbroi, co wydaje się przymiarką do późniejszych Gward, a do tego dochodzą badania nad Pustelniakami, które znamy z *Rycerzy Sidonii*. Idąc dalej tym tropem, w *Winged Armor Suzumega / Sphingidae* dostajemy opowieść o statku walczącym z czymś, co wygląda jak „mechaludzka" kopia Pustelniaków. Analizując to wszystko, widzimy tu wyraźnie pewną logiczną linię rozwoju przedstawionego świata. Począwszy od *Abary*, gdzie mamy dopiero pierwsze przymiarki do rozpoczęcia eksperymentów genetycznych; poprzez *NOiSE*, którego akcja rozgrywa się w podobnych realiach, i *Rycerzy Sidonii*, w której to historii struktura miejska nie jest jeszcze tak zaawansowana jak Miasto, a ludzie wciąż pozostają w miarę ludzcy; aż po *Blame!*, gdzie technika osiągnęła już taki poziom zaawansowania, że ludzie w obecnym tego słowa znaczeniu wydają się już prawie nie istnieć...



Jak daleko ta wizja jeszcze sięgnie? I czego się o tym świecie dowiemy? To już wie (?) tylko autor. Nie ma jednak wątpliwości, że odkrywanie kolejnych elementów tej pasjonującej układanki dostarczy nam jeszcze wiele frajdy. A kolejnym jej składnikiem jest już najnowszy twór Niheiego, którego akcja rozgrywa się na sztucznej planecie. Na obecnym etapie całej opowieści trudno jednoznacznie odnieść jej treść do powyższego, ale samo miejsce akcji, a także takie elementy, jak przekształcanie ludzi w istoty biomechaniczne i podział na żyjących na powierzchni i w rdzeniu, zdaje się dokładać cegiełkę, chronologicznie plasującą się gdzieś między okresem akcji *Abary* a *Blame!*. Pozostaje nam zatem bacznie śledzić rozwój wydarzeń.

Blame!
Autor: Tsutomu Nihei | **Gatunek:** science fiction, cyberpunk | **Liczba tomów:** 5 | **Wydawca japoński:** Kodansha **Wydawca polski:** J.P.Fantastica | © 2015 by Tsutomu Nihei

Abara
Autor: Tsutomu Nihei | **Gatunek:** science fiction, cyberpunk | **Liczba tomów:** 1 | **Wydawca japoński:** Shueisha **Wydawca polski:** J.P.Fantastica | © 2005 by Tsutomu Nihei

Rycerze Sidonii
Autor: Tsutomu Nihei | **Gatunek:** science fiction, cyberpunk | **Liczba tomów:** 15 | **Wydawca japoński:** Kodansha | **Wydawca polski:** Kotori | © 2009 by Tsutomu Nihei

APOSIMZ
Autor: Tsutomu Nihei | **Gatunek:** science fiction, cyberpunk | **Liczba tomów:** 2+ | **Wydawca japoński:** Kodansha **Wydawca polski:** brak | © Tsutomu Nihei/KODANSHA LTD.

Biomega
Autor: Tsutomu Nihei | **Gatunek:** science fiction, cyberpunk | **Liczba tomów:** 6 | **Wydawca japoński:** Shueisha | **Wydawca polski:** brak | © 2004 by Tsutomu Nihei/SHUEISHA Inc.

Wolverine: Snikt!
Autor: Tsutomu Nihei | **Gatunek:** science fiction, cyberpunk | **Liczba tomów:** 1 (5 zeszytów) | **Wydawca oryginalny:** Marvel Comics | **Wydawca polski:** Waneko | © 2003 Marvel Characters, Inc.

NOiSE
Autor: Tsutomu Nihei | **Gatunek:** science fiction, cyberpunk | **Liczba tomów:** 1 | **Wydawca japoński:** Kodansha | **Wydawca polski:** brak | © 2001 Tsutomu Nihei

POKÉMON DETECTIVE PIKACHU

W HOLLYWOOD NAUCZYLI SIĘ JUŻ, JAK EKRANIZOWAĆ KOMIKSY O SUPERBOHATERACH, ALE MANGA I ANIME... TEGO NIE OPANOWALI NAWET JAPOŃCZYCY. WYSTARCZY WYMIENIĆ KILKA TYTUŁÓW JEDYNIE Z TEJ DEKADY, ABY WYŁONIŁ SIĘ OBRAZ PONURY I ROZCZAROWUJĄCY: *DEATH NOTE*, *FULLMETAL ALCHEMIST*, *GHOST IN THE SHELL*, *TOKYO GHOUL*, *ATAK TYTANÓW*... MOŻNA BY WRĘCZ PODEJRZEWAĆ, ŻE JĘZYKA TEGO MEDIUM PO PROSTU NIE DA SIĘ SKUTECZNIE PRZETŁUMACZYĆ NA JĘZYK FILMU AKTORSKIEGO. I WTEDY POJAWIŁ SIĘ *DETEKTYW PIKACHU*.

Jarosław Kowal

Pokémon: Detektyw Pikachu
Rodzaj: film kinowy
Gatunek: przygodowy, familijny
2019 Legendary Pictures / The Pokémon Company / Toho / Warner Bros. Ent.

GOODMAN, A NIE KETCHUM

Pokémony zadebiutowały wprawdzie jako gra wideo na Game Boya (w lutym 1996 roku), ale już dziewięć miesięcy później ukazała się pierwsza manga (*Pocket Monsters*), a 1 kwietnia 1997 roku na ekrany telewizorów trafiła wersja animowana. Można więc uznać, że te trzy aspekty jednej z najbardziej rozpoznawalnych ikon japońskiej popkultury rozwijały się równocześnie, tworząc potężne, wielowymiarowe uniwersum. Pikachu i spółka mieli w dodatku to szczęście, że zarządzające prawami do wykorzystywania ich wizerunku Game Freak nie naciskało na szybki zarobek i nakręcenie byle jakiej wersji aktorskiej, która pewnie i tak – nawet wbrew negatywnym opiniom – przyniosłaby finansowy sukces. To właśnie z ich strony pojawiła się sugestia, aby w filmie realizowanym ponad dwadzieścia lat po stworzeniu marki nie pojawiła się jej najbardziej rozpoznawalna ludzka postać, Ash Ketchum. I to oni odrzucili scenariusz, który za bardzo przypominał historię z pierwszego sezonu anime, a zamiast tego zasugerowali wykorzystanie elementów spin-offu gry wydanej trzy lata temu na Nintendo 3DS – *Detective Pikachu*.

Z jednej strony film Roba Lettermana (wcześniej reżysera niezbyt ambitnych produkcji pokroju *Rybek z ferajny* czy remake'u *Gęsiej skórki*) jest więc wierny pierwowzorowi, z drugiej znacznie mniej osób kojarzy serię akurat z tym pierwowzorem. Sięgnięcie po historię gadającego Pikachu i rodzi-





ny Goodmanów było ryzykownym posunięciem, mogło sprowadzić na producentów gniew fanów, a jak już po samym zwiastunie mogli się przekonać twórcy kinowego *Jeża Sonica*, z fanami lepiej nie zadzierać. Ostatecznie jednak postawienie na świeżość i oryginalne podejście do tematu popłaciło i może właśnie tej odwagi brakuje twórcom innych ekranizacji mang oraz anime.

POROZUMIENIE PONAD PODZIAŁAMI

Akcję *Pokémon: Detektyw Pikachu* osadzono w Ryme City, mieście pod wieloma względami innym od wszystkich pozostałych funkcjonujących w świecie Pokémonów. Fikcyjne lokacje miały tutaj zazwyczaj odbicie w faktycznie istniejących miejscach, chociażby Kanto, gdzie cała historia się rozpoczęła, to oczywiście odzwierciedlenie regionu w Japonii o takiej samej nazwie, ale są tu również Unova naśladująca Nowy Jork czy Alola przypominająca Wyspy Hawajskie. Ryme City z kolei nie ma swojego odpowiednika, a tym, co nadaje mu unikalnego charakteru, jest pokojowa koegzystencja ludzi i Pokémonów, społeczeństwo, w którym walki są zakazane.



A tak gwoli ścisłości, „kieszonkowe potwory" wbrew swojej nazwie więcej mają wspólnego z ludźmi niż ze zwierzętami, większość z nich obdarzona jest inteligencją dorównującą człowiekowi, a zdarzają się i takie, które przewyższają nasz gatunek pod tym względem (na przykład Alakazam). Nigdy nie dochodziło więc do sytuacji przypominającej wyzysk w cyrkach, gdzie rozrywka dla widzów okupowana jest okrutnym treningiem. Najlepszy przykład to zresztą sam Pikachu, który notorycznie odmawia wejścia do Pokéballa i ceni sobie niezależność. To definiuje międzygatunkowe relacje – oparte są na partnerstwie i równości, a Ryme City jest tego najlepszym unaocznieniem.

Rozmach, z jakim wygenerowano to wyjątkowe miasto, imponuje nie tylko zręcznym posługiwaniem się cyfrowymi efektami specjalnymi, ale także dbałością o detale, a przede wszystkim liczbą Pokémonów, które nie zawsze mają znaczenie dla fabuły, za to tworzą jej doskonałe uwiarygodnienie. Są tutaj tak znane postacie, jak Psyduck, Charmander czy Squirtle, ale również mniej popularni Loudred, Emolga czy Pancham – łącznie (według Lettermana) około pięćdziesiąt cztery Pokémony, choć reżyser nie wyklucza, że sam mógł stracić rachubę i jest ich jeszcze więcej. Codzienność tych stworzeń wygląda w Ryme City dokładnie tak samo, jak codzienność ludzi – pracują, zaglądają do lokalnych knajp, czasami prowadzą szemrane interesy, czasami po prostu chcą wieść spokojne życie, i chociaż już od 1996 twórcy tego świata próbują przekonać graczy, widzów i czytelników, że nie ma w nim równych i równiejszych, dopiero teraz udało się to w pełni zobrazować.

PRZYGODA ZAMIAST BIJATYKI

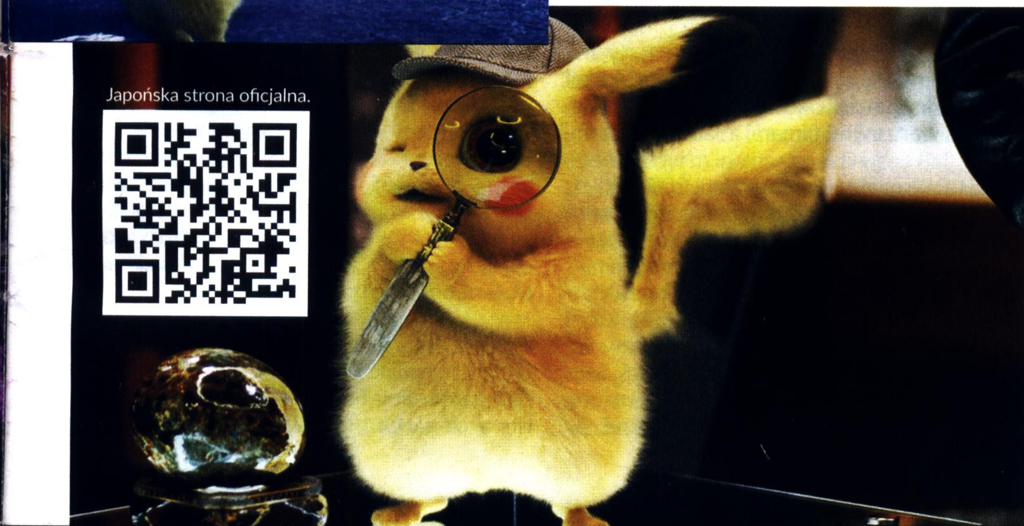
Tak nietypowe ukazanie realiów to wręcz konieczny powiew świeżości dla istniejącej od ponad dwóch dekad marki, ale czy przyzwyczajeni do widowiskowych starć i shōnenowego standardu samodoskonalenia się oraz pokonywania kolejnych przeciwności losu widzowie odnajdą coś równie interesującego w tej nowszej, na pierwszy rzut oka – łagodniejszej – wersji *Pokémon*? Odpowiedź na to pytanie można znaleźć w innym, równie popularnym shōnen, które przebyło dokładnie odwrotną drogę. Jeżeli spojrzeć na losy Son Goku, trudno nie zauważyć, że stał się on niewolnikiem własnych ambicji – jedynym, co go interesuje, jest stawanie w szranki z coraz to silniejszymi przeciwnikami. Nie zawsze tak jednak było, w pierwszy tomach/odcinkach *Dragon Ball* – tych zainspirowanych *Wędrówką na Zachód*, klasyczną powieścią Wu Cheng'ena – saiyański wojownik miał znacznie mniejsze ego, a fabuła skupiała się na przygodach, pościgach, poszukiwaniach i właśnie w tym kierunku poszli twórcy *Pokémon: Detektyw Pikachu*. Nie jest to może aż tak spektakularne, jak bezpośrednie konfrontacje, za to na znacznie dłużej pozostaje w pamięci i znacznie intensywniej angażuje.



Wszystko wskazuje na to, że właśnie rezygnacja z kurczowego trzymania się oryginału i bojaźliwego fanserwisu (ale też nienarażanie się na niepotrzebną krytykę chociażby drastycznymi zmianami w wyglądzie bohaterów) jest drogą do sukcesu. Tego samego zresztą Marvel Studios dokonało ze swoimi herosami, udowadniając, że nie o tłumaczenie języka jednego medium na drugie tutaj chodzi, lecz o parafrazowanie. W rezultacie pierwszy aktorski *Pokémon* to zaskakująco udana ekranizacja, którą mogą docenić nie tylko gracze i nie tylko odbiorcy mangi czy anime, ale również zupełnie przypadkowe osoby zainteresowane familijno-przygodowym kinem spod znaku *Goonies* czy *Fantastycznych zwierząt*. Na pewno znajdą się osoby rozczarowane brakiem Asha, Misty, Brocka albo Zespołu R, ale pominięcie ich na rzecz ciekawszej, lepiej nadającej się na pełnometrażowy film kinowy fabuły, to moim zdaniem zdecydowanie lepsza decyzja od obsadzania Rosy Salazar w roli Ality i cyfrowego powiększania jej oczu do nienaturalnych rozmiarów, albo pokrętnego tłumaczenia powodów, dla których Scarlett Johansson została wybrana na major Motoko Kusanagi. Na szczęście wysiłek twórców *Pokémon: Detektyw Pikachu* został doceniony przez widzów i już wiadomo, że powstanie kontynuacja – akurat temu kinowemu uniwersum warto kibicować.

Japońska strona oficjalna.







DRAGON BALL wiecznie żywy!

BYŁ W POLSCE TAKI CZAS, GDY EMOCJE PANUJĄCE WOKÓŁ JAPOŃSKIEJ POPKULTURY POWALAŁY NICZYM ZDERZENIE Z KAMEHAMEHĄ. CZAS, GDY *DRAGON BALL* I *POKÉMONY* OBECNE BYŁY NA KAŻDYM KROKU, A MEDIA PRZEŚCIGAŁY SIĘ W WYNAJDYWANIU KOLEJNYCH SKANDALI Z NIMI ZWIĄZANYCH.

Michał P. Lipka

Skąd wziął się w Polsce fenomen *Dragon Balla*? Analitycy i psychologowie zastanawiają się nad tym po dziś dzień, dając nam sprzeczne odpowiedzi. Niektórzy twierdzą, że o jego popularności w naszym kraju przesądził fakt, iż w swoim czasie praktycznie nie miał on konkurencji. Lecz przecież świat już wcześniej oszalał na punkcie Smoczych kul – i to do tego stopnia, że w 2001 roku tytuł ten był najchętniej wyszukiwaną w sieci treścią (jedynie temat zamachów z 11 września zdołał go na chwilę przyćmić). Co zatem przesądziło o sukcesie? Najważniejszym z czynników wydaje się główny bohater – Son Gokū – postać, z którą młodzi widzowie mogli się łatwo identyfikować. Typowy dla gatunku shōnen „niepozorny wybraniec", który rósł w siłę, zdobywał niezwykłych sprzymierzeńców, pokonywał potężnych wrogów, rozbrajał humorem i zawsze „jakoś sobie radził". Dodajcie do tego szczyptę odpowiednio dobranej erotyki, wyraziste postacie, świetnie skrojony świat, gdzie technologiczne cuda egzystują obok dinozaurów i tym podobnych stworów, zbieractwo, a wreszcie jakże wyczekiwane kolejne poziomy mocy i dziwaczne fuzje, które stały się jedną z cech rozpoznawczych serii. Echa mody na sztuki walki, które wciąż pobrzmiewały w popkulturze, też nie były tu bez znaczenia – w końcu Akira Toriyama swoją opowieść stworzył, nie tylko inspirując się chińską powieścią *Wędrówka na Zachód*, ale też i wczesnymi filmami z Jackie Chanem.

Szczyt DB-manii w Polsce to lata 2000-2001. Emisja serialu, bo to od niego wszystko wzięło w naszym kraju swój początek, rozpoczęła się w październiku 1999 roku na antenie niezapomnianego RTL7. Mimo dubbingu opartego na francuskiej wersji językowej, który zaznajomionych z tematem raził nazewnictwem postaci (Songo zamiast Son Gokū, Szatan Serduszko zamiast Piccolo itd.) i cenzurą, całość szybko zyskała taką popularność, że stała się najchętniej oglądanym anime stacji, a w godzinach emisji place zabaw pustoszały.

W krótkim czasie na rynku pojawiło się zatrzęsienie najróżniejszych produktów z postaciami z DB. Mieliśmy karty, naklejki, lizaki-gumy marki Dunkin, która w latach 90. dała nam wiele niezapomnianych bonusów (do dziś pamiętam żetony ze scenkami z anime – ceniłem głównie te „majteczkowe"). Kolejne gumy do żucia z naklejkami (w tym ciekawy produkt niemiecki, Fleer, gdzie mogliśmy podziwiać obrazki z filmów kinowych DB) i tatuażami; a nawet plastikowe tłoczone zawieszki, które można było podłożyć pod kartkę papieru i, pocierając ołówkiem, uzyskać podobiznę bohaterów.

Jednakże pierwszym prawdziwym hitem stały się naklejki dodawane do wafelków *Dragon Ball Z* firmy Star Foods. Powstały ich dwie serie, a co za tym idzie, pojawiły się też dwa



albumy do ich wklejania – czerwony (z postaciami z anime) i niebieski (z walkami pochodzącymi z trzech filmów kinowych: *Martwa strefa*, *Największy wojownik na Ziemi* i *Największy pojedynek na świecie*, uzupełnionych o króciutkie streszczenie akcji).

Największym hitem z tego typu dodatków stały się jednak karty dołączane do Chio Chips. Łącznie powstały ich cztery serie, dwie poświęcone *Dragon Ballowi Z* (podzielone na karty kolekcjonerskie, zawierające informacje o postaciach, karty walk oraz specjalną, błyszczącą edycję z samymi postaciami), *Dragon Ball GT* (kolekcjonerskie i walk) oraz najważniejsze walki (podzielone na edycję Z i GT). Hit był tak duży, że wielu fanów je kserowało, byle zdobyć całą serię. Ile to czasu człowiek spędził na przeglądaniu swoich zbiorów, ileż dokonał wymian, a nawet zakupów kart od innych kolekcjonerów, trudno zliczyć. Co ciekawe, w ostatnich latach powstała nawet fanowska ich wersja do serialu *Dragon Ball Super*, a to o czymś świadczy.

Oczywiście na cały ten sukces składała się również polska emisja mangowej wersji DB, która pojawiła się już na początku 2001 roku. O jej gorącym przyjęciu niech świadczy fakt, że wydawca szybko musiał dodrukować pierwsze trzy tomiki, bo cały nakład wyprzedał się na pniu; natomiast rok później, na życzenie fanów, zaczęto ją publikować w trybie dwutygodniowym, czym nigdy wcześniej, ani też nigdy potem, nie mógł pochwalić się na naszym rynku żaden komiks z Kraju Kwitnącej Wiśni. I nawet słaba kondycja polskiej gospodarki, która wymusiła od 15. tomu na JPF-ie zmniejszenie nakładu, nie była w stanie tego zmienić.

Popularyzację tematu wspierał również od początku (a nawet wcześniej) magazyn *Kawaii*, który oferował stały dział *Dragon Ball Club*, a pierwsze wydanie specjalne z serii *Kawaii 100%* poświęcił w całości Smoczym kulom, które stało się pierwszą i jedyną tego typu encyklopedią DB na naszym rynku.

Warto przy tym pamiętać, że fani kinowych produkcji też nie mieli powodów do narzekań – wydawca anime Planet Manga zadbał o wypuszczenie na kasetach VHS trzech pierwszych produkcji z serii Z, a *Kompendium Kawaii 3* można było zakupić z wydanymi również na VHS-ach dwiema produkcjami do wyboru: *Martwą strefą* albo *Największym pojedynkiem na świecie*. Warto nadmienić, że w październiku 2002 roku *Dragon Balla* można było także oglądać w kinach – i to dwa filmy z serii Z (12 i 13) wyświetlane jako jeden, choć był to jednorazowy tego typu przypadek. Także i wtedy *Kawaii* wsparło fanów – pierwsze dwieście osób z egzemplarzem najnowszego numeru, zjawiając się na seansie, otrzymało darmowe bilety do kina.

Po roku 2001 DB-mania zaczęła powoli słabnąć. Wciąż jednak próbowano jeszcze zarobić na popularności przygód Son Gokū, czego efektem był m.in. magazyn *Dragon Ball Z: Szachy*, gdzie w każdym numerze czekała na fanów szachowa figurka z jedną z postaci. Poza nauką gry i różnych technik całość oferowała swoistą bazę danych w postaci kart z opisami bohaterów. Szał ostatecznie dobiegł końca w roku 2003, kiedy to zakończono zarówno wydawanie mangi, jak i emisję powtórek anime. Lecz *Dragon Ball* nigdy nie przestał być popularny, o czym świadczy nieudolna próba przeniesienia go na ekran w formie filmu fabularnego w roku 2009 (pamiętajcie też, że w roku 1989-1991 powstały inne filmy fabularne inspirowane mangą: *Deuraegon Bor Ssawora Son o gong*, *Igyeora Son o gong* i *Xin qi long zhu shen long de fu shou*), czy też utworzony w 2016 roku w Japonii park tematyczny *Dragon Ball Z: The Real 4D*. Poza tym po dziś dzień *Dragon Ball* jest najlepiej sprzedającą się mangą w dziejach; co prawda *One Piece* i *Golgo 13* prześcignęły go pod względem liczby sprzedanych kopii, jednak są to serie liczące kolejno 93 i 194 tomy, podczas gdy DB zamknął się w 42.

Patrząc na to wszystko, początek XXI wieku można chyba uznać za najbardziej urodzajny dla japońskiej popkultury w Polsce, nawet jeśli wydawnictwa mangowe wciąż jeszcze były w powijakach, a anime nadal nie było powszechnie dostępne. Teraz trudno wyobrazić sobie podobny szał, chociaż *Dragon Ball* z serią *Super* gości właśnie na ekranach polskich telewizorów. Nie wzbudza to już jednak takiej sensacji jak przed prawie dwiema dekadami. I choć wtedy media, w tym również stacje telewizyjne, prześcigały się w wynajdywaniu kolejnych skandali związanych z japońskim komiksem i animacją (chociażby TVN-owska *Uwaga!* doszukująca się w mandze dziecięcej erotyki na podstawie sceny ze sławną „gołą pupą Bulmy" w jednym z tomików *Dragon Balla*), dominowały bardzo intensywne i pozytywne emocje, których siła i dynamika nie miały sobie równych nigdy później. Choć... może to tylko przeświadczenie „starego fana"?

A tak swoją drogą, pamiętacie, gdy na początku XXI wieku świat obiegła informacja, że powstanie nowa seria DB pod tytułem *Dragon Ball AF*? Istniała nawet grafika przedstawiająca Gokū SSJ5. Problem w tym, że nic z tego nie było prawdą, a jedynie plotką rozdmuchaną w internecie przez żądnych kontynuacji ich ukochanej serii fanów. Rysunek rzekomo promujący nowy serial był natomiast dziełem jednego z fanów stworzonym dla hiszpańskiego czasopisma i nawet nie przedstawiał Gokū. Jednak zanim ktokolwiek zdążył ją zdementować, plotka zaczęła żyć własnym życiem i to do tego stopnia, że w roku 2000 powstał nawet dōjinshi AF stworzony przez Toyotarō, tego samego, któremu potem powierzono rysowanie mangowej adaptacji *Dragon Ball Super*. Podobna plotka pojawiła się w roku 2011, głosząc powstanie serii *Dragon Ball Hoshi*, a fani tak oszaleli na tym punkcie, że średnio miesięcznie wyszukiwano temat kilkadziesiąt tysięcy razy. Wniosek z tego jest tylko jeden: *Dragon Ball* wciąż jest żywy i nieprędko możemy spodziewać się, że odejdzie w cień, wszak... legendy nie umierają.

(manga) Dragon Ball / Dragon Ball Super
Liczba tomów: 42 / 10+ | **Wydawca japoński:** Shueisha Inc. | **Wydawca polski:** J.P.Fantastica | © 1989 by BIRD STUDIO / © 2015 by BIRD STUDIO, Toyotarou
(anime) Dragon Ball / Dragon Ball Z / Dragon Ball GT / Dragon Ball Super **Liczba odcinków:** 153 (+ 4 filmy) / 291 (+ 15 filmów i 5 OVA) / 64 (+ OVA) / 131 (+ film)
© Toei Animation（東映アニメーション株式会社）



Rys. Darek Styrna

GDY PŁONĄ MARZENIA

TRAGEDIA W KYOTO ANIMATION

Był 18 lipca 2019 roku, godzina 10.30, gdy budynek Kyoto Animation Studio1 w Fushimi – jednej z 11 dzielnic Kioto – rozdarł huk eksplozji. Już po minucie płomienie zaczęły wędrować po ścianach budynku. Tak zaczęła się jedna z najtragiczniejszych kart w najnowszej historii Japonii.

Dawid Biel

Nie wiemy, kiedy 41-letni Shinji Aoba postanowił podpalić studio i zamordować jego pracowników. Wiemy tylko – na podstawie informacji udostępnionych przez japońską policję – że przygotowania do zbrodni rozpoczął 15 lipca. Tego dnia opuścił swój dom w miejscowości Saitama i kupił bilet na ekspresowy pociąg Shinkansen do prefektury Kioto. Po południu został uchwycony przez kamery monitoringu w pobliżu głównej siedziby Kyoto Animation w mieście Uji. Ale to nie ona miała stać się celem jego ataku. Obszedłszy budynek, Shinji wyruszył do samego Kioto, gdzie spędził noc w jednym z hoteli. Następnego dnia mężczyzna wrócił do Uji, odbywając swego rodzaju pielgrzymkę do miejsc, które przewijały się przez anime wyprodukowane w tym studiu, i planując napaść na budynek Studio 1 w Kioto.

Zamach

17 lipca Shinji miał już dokładny plan. Tego dnia kupił wózek oraz kanistry z 40 litrami benzyny. Dzień później, ciągnąc wózek, pokonał pieszo dystans 10 kilometrów. Kamery monitoringu uchwyciły go po raz drugi – tym razem w pobliżu stacji Obaku. Kilka minut po 10.00 – korzystając z faktu, iż wejście do budynku Studio 1 nie było w żaden sposób zabezpieczone – wtargnął do środka i rozpoczął rozmieszczanie kanistrów z benzyną tak, aby wyrządzić jak największe szkody. Część paliwa wylał, pozwalając, aby jego opary zmieszały się z powietrzem. W niewielkim budynku Studia 1, oprócz napastnika, przebywały wówczas 74 osoby – większość na wyższych piętrach. O 10.30 usłyszano, jak mężczyzna krzyczy: *„Gińcie!"*. Chwilę potem rzucił w stronę rozlanego paliwa płonącą zapalniczkę. Płomień błyskawicznie się rozprzestrzenił, docierając do kanistrów. Budynkiem wstrząsnęła eksplozja. Rozpoczął się bardzo intensywny pożar, który miał pochłonąć życia 36 osób i ciężko ranić kolejne 33 osoby.

To, że intencją zamachowca było nie tylko zniszczenie budynku, ale również masowe morderstwo, nie ulega wątpliwości. Świadczą o tym nie tylko jego okrzyki, ale również fakt, że przyniósł ze sobą noże, które zamierzał wykorzystać do dobijania rannych. Ponadto, według policyjnego raportu, Shinji Aoba własnoręcznie polewał benzyną te spośród swoich ofiar, którym udało się zbliżyć do wyjścia. Trawieni ogniem, wybiegali na zewnątrz.

Zbrodniarz zrealizował swój plan. Kyoto Animation Studio 1, ze względu na sklasyfikowanie go jako „niewielkiej przestrzeni biurowej", nie posiadało przeciwpożarowych tryskaczy ani wewnętrznego hydrantu. Ogień w mgnieniu oka ogarnął cały budynek. Pożar udało się ugasić dopiero o 15.19 – blisko pięć godzin po pierwszej eksplozji. Spośród 36 ofiar śmiertelnych większość zmarła na miejscu, wskutek rozległych oparzeń (prawdopodobnie pojedyncze osoby zatruły się przed śmiercią czadem). Trzy osoby zmarły w szpitalu. Ze względu na skalę obrażeń wiele ciał było niemożliwych do zidentyfikowania bez przeprowadzenia badania DNA. Wielu spośród rannych do dziś przebywa w szpitalach.

Winowajca uciekł z miejsca zbrodni, ale został schwytany przez policję, gdy próbował dotrzeć na pobliską stację kolejową, nie dalej niż 100 metrów od budynku studia. Mężczyzna miał liczne poparzenia, w związku z czym został przetransportowany do szpitala, gdzie podłączono go do respiratora. Jak podała policja, Shinji Aoba przyznał się do podpalenia i wyjaśnił swój motyw – była nim zemsta za rzekomy plagiat.

Umysł zbrodniarza

Pierwsze doniesienia prasowe na temat podpalacza sugerowały, jakoby był on pracownikiem (obecnym lub byłym) Kyoto Animation. Plotka ta została szybko zdementowana. Za to z każdym dniem wychodziły na światło dzienne kolejne aspekty urojeń, które pchnęły mężczyznę ku tej potwornej zbrodni.

Zaczęło się od *Kyoto Animation Awards*, organizowanego od 2009 roku konkursu służącego studiu do pozyskiwania nowych talentów – autorów powieści, scenariuszy oraz mang, których prace mogłyby posłużyć za kanwę dla kolejnych produkcji anime. Do najsłynniejszych laureatów konkursu należy Kana Akatsuki, autorka *Violet Evergarden* (patrz: poprzedni numer *Kawaii*), która zwyciężyła w kategorii *light novel* w roku 2014, a dwa lata później doczekała się ekranizacji swojego dzieła.

Shinji Aoba wysłał na konkurs własną powieść, ale została ona odrzucona już na etapie wstępnym. Podpalacz nabrał jednak przekonania, że studio zamierzało go oszukać, wykorzystując jego pracę bez zapłaty. Każde, nawet najbardziej powierzchowne podobieństwo pomiędzy jego książką, a produkcjami Kyoto Animation, traktował jako dowód „oszustwa". Jak doniósł dziennik *Asahi Shimbun*, powołujący się na rozmowy z sąsiadami podpalacza, mężczyzna w ostatnich miesiącach często tracił kontrolę nad sobą, wykrzykując: *„Okradliście mnie!"*. Jego dziwne i agresywne zachowanie nie było wszakże dla sąsiadów nowością. Shinji już wcześniej wykazywał się sporą niestabilnością emocjonalną. Nieobca mu była też przemoc – w 2012 roku został skazany na trzy i pół roku więzienia za napad na sklep spożywczy.

Przez ponad rok Shinji Aoba wysłał pod adresem Kyoto Animation blisko 200 listów z pogróżkami. Gdy w październiku 2018 roku, obok wyzwisk, znalazły się wśród nich groźby śmierci, studio zgłosiło sprawę na policję. Anonimowość listów uniemożliwiła odnalezienie nadawcy, ale policja potraktowała sprawę poważnie, wysyłając w okolice głównej siedziby Kyoto Animation dodatkowe patrole. Nie wzmożono jednak ochrony innych nieruchomości i budynków biurowych należących do producenta anime – takich jak Studio 1.

Dziś sprawca podpalenia nadal przebywa w szpitalu pod dozorem policyjnym. Jego proces nie rozpocznie się, dopóki mężczyzna nie zostanie odłączony od respiratora. Zbrodniarzowi grozi kara śmierci przez powieszenie – nadal stosowana w Japonii sankcja za wielokrotne morderstwo. Nie byłaby to kara wyjątkowa czy też kontrowersyjna – w zeszłym roku wykonano tam aż 15 wyroków śmierci, a egzekucje za największe zbrodnie są popierane przez ponad 80% Japończyków. Istnieje wszakże spore prawdopodobieństwo, że sąd odstąpi od wymierzenia tej kary. Kluczowe będzie zrozumienie stanu psychicznego podpalacza. Z jednej strony premedytacja, kilkudniowe przygotowania oraz wykrzykiwane przez mężczyznę słowo: *„Gińcie!"* wskazują, że był on świadom skutków swojego postępowania. Z drugiej strony dość oczywiste jest w tym przypadku pewne zaburzenie w sposobie postrzegania rzeczywistości, a jego natura może zadecydować o losie mordercy. Jeśli okaże się, że Shinji cierpiał z powodu urojeń schizofrenicznych, prawdopodobnie czeka go dożywotnia izolacja w zakładzie psychiatrycznym. Jeśli jednak podłożem jego gniewu było zaledwie narcystyczne zaburzenie osobowości, kara śmierci pozostanie jedną z opcji do dyspozycji sądu. Ze względu na rozwlekłość postępowania oraz procedury odwoławczej, ostateczny los zamachowca poznamy najwcześniej pod koniec przyszłego roku.

Żałoba

Za to już dziś odczuwamy skutki potwornej zbrodni. Tragiczna śmierć 36 osób to przede wszystkim koszmar ich bliskich. Ale to również cios dla studia oraz całej branży, która straciła utalentowanych twórców – rysowników, animatorów, scenarzystów i reżyserów. Ta strata będzie nas wszystkich bolała jeszcze przez długie lata. Tak samo jak świadomość, że ogień strawił to, nad czym pracowali przez ostatnie miesiące swego życia.

Ale tragedia pokazała także wspaniałe oblicze fanów mangi i anime. Z całego świata wciąż napływają kondolencje. Wyrazy współczucia przesłały nawet głowy innych państw. Miejsce tragedii odwiedziły tysiące osób. W samej Japonii dla rodzin ofiar zebrano blisko 3 miliony dolarów. Niemal drugie tyle nadesłano ze Stanów Zjednoczonych.

Nie możemy przywrócić zmarłym życia. Nie możemy nawet uczynić zbyt wiele, by taka tragedia się nie powtórzyła. Ale możemy oddać hołd twórcom z Kyoto Animation. Oni poświęcili tej pracy swoje życie. Na pewno chcieliby, abyśmy cieszyli się i wzruszali, oglądając ich dzieła. I byśmy nigdy o nich nie zapomnieli.



Historia KyoAni w skrócie

Kyoto Animation, nazywane często w skrócie KyoAni, to jedna z ponad setki działających w Japonii firm produkujących animacje. Ale pod wieloma względami jest to firma wyjątkowa. Założona w 1981 roku przez Yoko Hatta (byłą artystkę z Mushi Production) oraz jej męża Hideakiego Hatta, przez pierwsze dwie dekady rozwijała się stosunkowo powoli, produkując pojedyncze OVA i wykonując zlecenia dla większych firm produkcyjnych. Przełom nastąpił w 1999 roku, wraz ze zmianą jej statusu prawnego. Kyoto Animation stało się oficjalnie kabushiki gaisha – japońskim odpowiednikiem spółki akcyjnej. Sprzedaż części udziałów pozwoliła firmie pozyskać kapitał i rozwinąć skrzydła. W ciągu ostatnich dwudziestu lat studio wyprodukowało 22 OVA, 19 filmów pełnometrażowych, 29 seriali telewizyjnych i 5 animacji internetowych. Tytuły takie jak *The Melancholy of Haruhi Suzumiya*, *Clannad*, *K-On!* czy *Violet Evergarden* zyskały ogromne rzesze fanów.

W tym czasie KyoAni dorobiło się opinii studia nie tylko bardzo profesjonalnego, ale również niezwykle przyjaznego dla pracowników. W firmie preferowany był – co w tej branży nietypowe – model zatrudniania animatorów na pełen etat, zamiast zwyczajowej pracy na umowę zlecenie. W przeciwieństwie do większości japońskich firm produkcyjnych, w KyoAni pracowało także więcej kobiet niż mężczyzn.

Przyszłość KyoAni wydawała się być niezagrożona. Dzięki konkursowi *Kyoto Animation Awards* firma pozyskała wiele młodych talentów. W roku 2011 uruchomiła własny imprint wydawniczy, dokonując ekspansji na niezwykle popularny w Japonii rynek light novel (powieści graficznych: krótkich, ilustrowanych powieści, skierowanych domyślnie do młodzieży i „młodych dorosłych"). Tragiczne wydarzenia z 18 lipca sprawiły jednak, że dalsze losy studia stanęły pod znakiem zapytania.

Z KIOTO: 48 GODZIN PO TRAGEDII…

Wyjeżdżając do Japonii, spodziewałem się różnych „atrakcji”. Upałów i wysokiej wilgotności powietrza, przed którymi ostrzegał mnie (m)rednacz, tłoku, trzęsień ziemi, tsunami i tajfunów. Tymczasem zdarzyło się coś, czego nie przewidział żaden z moich znajomych, stałych bywalców na Wyspach Japońskich.

Darek Styrna

Byłem w Kioto 48 godzin po tragedii. O pożarze mówili tu wszyscy... Pożarze spowodowanym przez podpalacza. I pewnie nie zwróciłbym na niego większej uwagi, gdyby nie to, że obiektem ataku był budynek należący do wytwórni Kyoto Animation.

Nie chcę tu powtarzać tego, co na ten temat podawała prasa i co pojawiło się w internecie i w telewizji. Podpalenie, dziesiątki ofiar, długa akcja pożarnicza, atak szaleńca, zemsta. Miejscowe media nawiązywały nawet do wydarzenia z roku 1950, gdy w Kioto spłonął słynny Kinkaku-ji, podpalony przez psychicznie chorego mnicha. Bieżących wiadomości słuchałem na anglojęzycznych kanałach TV. Wypowiadał się premier Japonii, pan Shinzo Abe, określając pożar jako „przerażający czyn”. Wypowiadały się władze miejskie Kioto i dyrekcja Kyoto Animation. Były łzy, przeprosiny, relacje straży pożarnej, kondolencje dla rodzin ofiar śmiertelnych i rannych. Zwykła wypowiedź określająca finansową wysokość strat błyskawicznie uruchomiła fanowską zbiórkę funduszy, które w kilka dni przewyższyły koszty ewentualnej odbudowy.



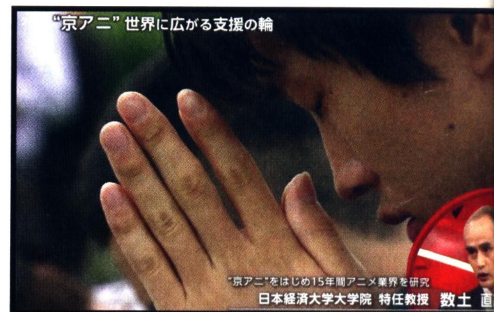
Po mniej więcej dwóch dniach stacje zagraniczne powiedziały swoje i umilkły. Jednak stacje lokalne krążyły wokół tematu, jakby coś jeszcze wisiało w powietrzu, mimo że ujęto podpalacza. Wyczuwałem pod skórą trudne do określenia, milczące napięcie...

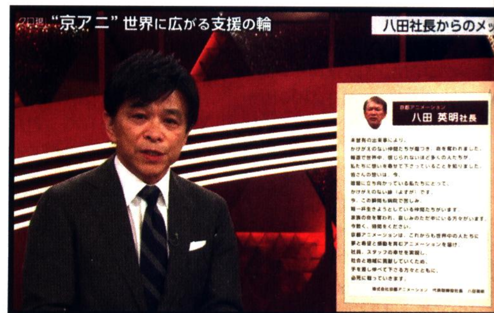
Japończycy, których pytałem o pożar, zbywali mnie niechętnymi, acz grzecznymi formułkami – *że to nieszczęście, oczywiście, że żałoba, że trzeba czekać na oficjalne wyjaśnienia...* Po jakimś czasie stwierdziłem, że za tą fasadą niechęci nie stoi potrzeba zbycia natrętnego gajdzina, ale zakłopotanie sytuacją, graniczące ze wstydem.

Nieco rozjaśniła mi w głowie rozmowa z naszą przewodniczką po Kioto. Powiedziała mi coś, co chyba stało u podstawy zarówno „niedopowiedzianych” informacji w lokalnych środkach przekazu, jak i u moich rozmówców. Wyraźnie podenerwowana oznajmiła mi, że *do czegoś takiego nie powinno było w ogóle dojść*. Na moje stwierdzenie, że *nie wszystko da się przewidzieć*, nieco się uspokoiła, skinęła głową i przyznała, że *najwyraźniej nie...* ale chyba w to nie wierzyła...

Wnioski z tej rozmowy nasunęły mi się po jakimś czasie same. Nie chodziło o pożar jako taki, bo te są w Japonii na porządku dziennym, ale o jego przebieg...

Daleki Wschód, z Japonią włącznie, uwielbia tworzyć wszelkiego typu „Procedury postępowania w sytuacjach kryzysowych”. I to działa. W razie jakiegokolwiek nieszczęścia wyjmuje się grubą teczkę ze szczegółowo opracowanym planem i wszystko zaczyna się kręcić jak w zegarku. Nie potrzeba powoływać sztabów kryzysowych, ustalać co, kto i jak. Wszystko jest przewidziane, zaplanowane i należycie udokumentowane.





Przypomina mi się pewien film dokumentalny, w którym Tokyo Metropolitan Government chwaliło się francuskiej ekipie telewizyjnej, że mają opracowane procedury postępowania w razie nadejścia wszelkiej maści klęsk żywiołowych. Spytani o ewentualny atak Godzilli Japończycy najpierw wybuchnęli śmiechem, a następnie, z najpoważniejszymi minami, zaprezentowali odpowiednią teczkę z procedurami działania na wypadek ataku wielkiego potwora.

W Kioto nie zawiodła technika... Nie zawiodła straż pożarna... Nie zawiodła załoga płonącego studia, która uciekała – zgodnie z procedurą – na ognioodporny dach, z którego następnie zostaliby ewakuowani. Zawiódł czynnik ludzki. Ktoś, kto bezmyślnie zamknął nieszczęsne drzwi przeciwpożarowe i sprawił, że ofiary pożaru nie dały rady

Kyoto Animation przez lata dostarczało nam radości. Dziś – wraz z milionami fanów mangi i anime z całego świata – jesteśmy wstrząśnięci tragedią, która przerwała życia tak wielu utalentowanych ludzi. Redakcja łączy się w smutku z rodzinami i przyjaciółmi ofiar.

18 lipca 2019, Kioto.

Zamknięte drzwi przeciwpożarowe, prowadzące na ognioodporny dach.

Kierunek ewakuacji

Kierunek ewakuacji

KYOTOANIMATION

DRUGIE PIĘTRO: **19 OFIAR.**

PIERWSZE PIĘTRO: **12 OFIAR.**

PARTER: **2 OFIARY.**

Rys. Darek Styrna

Ogółem:

36 OFIAR ŚMIERTELNYCH

(33 na miejscu + 3 zmarłe w szpitalu) oraz 33 z ciężkimi obrażeniami (stan na 5.10.2019, może ulec zmianie).



wydostać się na szczyt budynku, dusząc się w gęstym, toksycznym dymie. I chyba to najbardziej boli i nie mieści się w świadomości mieszkańców Kraju Kwitnącej Wiśni.

Nie powinno było do tego dojść... I nie mówimy tu o samym „wypadku" – bo ludzie bywają nieprzewidywalni – ale o złamaniu elementarnych zasad, które pozwalają milionom stłoczonych Japończyków, zagrożonych mnóstwem kataklizmów naturalnych, żyć we względnym poczuciu bezpieczeństwa; wiedząc, że odpowiedni specjaliści i odpowiednie służby przewidziały każdą ewentualność. Tym razem ktoś jednak nie wykonał swojego obowiązku lub skandalicznie zignorował przepisy, wystawiając ludzkie istnienia na śmiertelne niebezpieczeństwo, które – niestety – nadeszło. I tego właśnie nie mogą sobie wybaczyć...

Kadry zawarte w artykule pochodzą z filmu dokumentalnego wyprodukowanego przez japońską telewizję państwową NHK, zatytułowanego ***Kyoto Animation Circle of Support Expanding to the World****. Film miał premierę krótko po tragicznych wydarzeniach.*

Oficjalna strona Kyoto Animation.



gajdzin JEDZIE AUTOSTOPEM

PODRÓŻ Z SAPPORO DO WAKKANAI

SACHALIN. SACHALIN JEST WYSPĄ... WYSPĄ ZAGUBIONĄ W OCEANIE... JAKŻE PRAGNĄŁEM, OD KIEDY MOJE STOPY STANĘŁY NA TYCH KRAŃCACH ŚWIATA, CHOĆBY UJRZEĆ Z DALEKA TEN DALEKI SKRAWEK LĄDU, GDZIE BRONISŁAW PIŁSUDSKI OPISYWAŁ DZIEJE AJNÓW, GDZIE NIEGDYŚ CZCZONO NIEDŹWIEDZIE, GDZIE KIEDYŚ PRZEBIEGAŁA LĄDOWA GRANICA ROSJI I JAPONII...

Robert Kroczek

Jedynym punktem w całej Japonii, z którego możliwe jest ujrzenie Sachalinu, jest przylądek Soya w pobliżu miasta Wakkanai, najbardziej wysunięta na północ część Japonii. Gdy zapoznałem z tym planem moją drugą połówkę, Yoko, zaśmiała się tylko i, wzruszywszy ramionami, zapytała – Co? Będziesz tak po prostu stał z kartonem przy drodze? – W jej uporządkowanym, japońskim umyśle nie mogło się pomieścić, że istnieją na świecie ludzie, którzy zamiast płacić dwanaście tysięcy jenów za bilet na pociąg (około czterystu pięćdziesięciu złotych) wolą wolniejszą i mniej wygodną, ale za to obfitującą w przygody wojaż. Gdy jednak zrozumiała, że dalszymi perswazjami nic nie wskóra, pewnego poranka nakarmiła mnie podwójną porcją ramenu i ryżu, po czym, zaopatrzywszy mnie w pięknie wykaligrafowaną tabliczkę z napisem „Kierunek północ. Japoński OK!", ucałowała na pożegnanie.

Jakże głupi teraz wydał mi się pomysł autostopu na północy Japonii, gdzie o tej porze nie ma jak rozbić namiotu, w nocy temperatura spada do minus 10-15 stopni, a zamieć śnieżna potrafi unieruchomić całą autostradę na wiele godzin. Teraz widzę, jak bardzo szalony był to plan.

Z Sapporo do Wakkanai w linii prostej jest około trzystu pięćdziesięciu kilometrów. Nie byłby to szczególnie duży dla mnie dystans, gdyby nie fakt, że po pierwsze był luty, a więc jeden z najzimniejszych miesięcy, a po drugie trasa wiodła przez kompletne pustkowia, gdzie wciąż można natknąć się na niedźwiedzie. Aby nie zgubić się w tajdze i nie zginąć z zimna, postanowiłem kierować się wzdłuż zachodniego brzegu wyspy, na miasteczko Rumoi i dalej do Wakkanai.

Pierwszego, ciekawego odkrycia dokonałem zaraz po tym, jak stanąłem z tabliczką przy drodze. Japońscy kierowcy dzielą się na dwa rodzaje: pierwszy to ci, którzy się zatrzymują, by zabrać autostopowicza; i drudzy, którzy nawet na ciebie nie spojrzą. Japończycy istotnie sztukę ignorowania opanowali do perfekcji. W Europie wielu kierowców pokazuje po prostu na migi, że jadą tylko kawałek i nie mogą nas zabrać, tu jednak ten gatunek chyba nie występuje.



Tłusty ramen to konieczność podczas zimowej podróży.

Pierwszy kierowca zatrzymał się po dwudziestu minutach. Był to pan Tomiya, kierowca ciężarówki.

– Dokąd pan jedzie? – zapytał. Był młody, na oko nie miał więcej niż trzydzieści lat.

– Do Wakkanai – odparłem, a on uniósł brwi ze zdziwienia.

– Wakkanai? Hmm... Jedzie pan wzdłuż brzegu? Mogę pana podrzucić do Tobetsu, ale wtedy zboczymy z kursu w głąb lądu.

– W porządku, niech będzie Tobetsu – odrzekłem bez chwili zwłoki, wsiadając do szoferki. Wewnątrz było ciepło i czuć było benzynę.

– A więc do Wakkanai? To daleko. Będzie pan musiał kierować się albo na Rumoi, albo na Asahikawę. Dużo jeździ tam ciężarówek dostawczych. (...) A pan jak na gajdzina dobrze mówi w naszym języku. Europejczycy rzadko go znają.

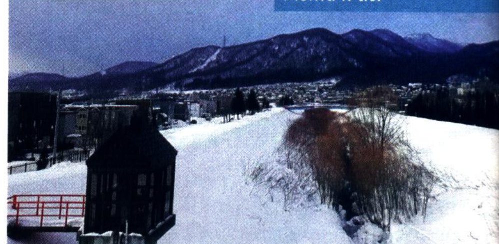
– Moja dziewczyna jest Japonką – powiedziałem, widząc zdumienie na jego twarzy. – Wcześniej zresztą uczyłem się japońskiego na studiach.

– Ach tak. Pracował pan u nas?

– W hotelu. Moja wiza niestety niedługo wygaśnie...

W ten sposób, rozmawiając o wszystkim i niczym, dotarliśmy do miasteczka Tobetsu, gdzie pan Tomiya, na moją prośbę, wysadził mnie przed sklepem 7-Eleven, i zaopatrzył na drogę w cukierki, po czym, życząc dobrej podróży, ruszył trakiem w swoją stronę. Fakt, że zatrzymaliśmy się przy sklepie, był dla mnie zbawienny, gdyż w japońskim „konbini" zawsze można połączyć się z internetem, co ogromnie ułatwia nawigację w terenie.

A więc zboczyliśmy z kursu, tak jak mówił. Aby jechać do Rumoi, musiałbym nadłożyć sporo drogi, która zresztą była niepewna i prowadziła przez malutkie, rybackie osady. W takim razie pozostała Asahikawa...



Fot. Robert Kroczek

Sapporo i szczyt Moiwa w tle.

– Wskakuj! – zawołał żwawo staruszek, gdy tylko stanąłem przy drodze z moją tabliczką. Nie czekałem tym razem nawet pięciu minut. – Jedziesz aż do Wakkanai? Mogę cię podwieźć do Tsukigaty. Zawsze chciałem porozmawiać z obcokrajowcem, ale nie znam angielskiego – śmiał się. Miał na imię Sudō. Z zawodu, jak się dowiedziałem, był kierowcą autobusu, chwilowo na urlopie, co w Japonii nie jest częste. – Polak? O, pamiętam jeszcze z lekcji geografii. Byliście w Układzie Warszawskim, razem z Niemcami z NRD – kontynuował monolog, zadziwiając mnie przy okazji swoją wiedzą historyczną. Byłem zdumiony, gdyż typowi Japończycy są zazwyczaj kompletnymi ignorantami, nawet jeżeli chodzi o historię swojego kraju, nie mówiąc już o historii powszechnej.

– Generalizując, w porównaniu do was, być może nie lubimy aż tak bardzo Niemców jak wy. Ale za to wy nie lubicie, o ile się orientuję, Chińczyków i Koreańczyków? – wtrąciłem z rozbawieniem, widząc w jakie rejony zmierza ta rozmowa.

– Hmm, no taaaak... Wiele złych rzeczy zrobiliśmy kiedyś w Chinach i Korei – zasępił się staruszek, a mną wstrząsnęła prostota, z jaką wygłosił tę deklarację. – I z Rosją mieliśmy też wojnę. A potem zabrali nam i Sachalin i Kuryle... Teraz Japonia jest już pokojowo nastawionym krajem. Ale mamy nadal wrogów. Najpierw Korea Północna, a teraz jeszcze Iran... – A wy, Polacy? Jak się zapatrujecie na ostatnią wojnę?

– No, hmm – szukałem w myślach odpowiednich słów – niby byliśmy po przeciwnych stronach barykady, ale nie walczyliśmy ze sobą. W moim kraju bardzo lubią Japończyków – stwierdziłem z ulgą, wiedząc, że nie muszę kłamać. – Moja dziewczyna za-


Śnieżna biel pustkowi Hokkaido.


Lasy iglaste, podstawa flory Hokkaido.

Gorące źródła w Tsukigata.

wsze się z tego śmieje... Z tego, jak bardzo zmienne są koleje losu. Teraz ja mieszkam z Japonką w Sapporo.
– Obyście byli szczęśliwi – pan Sudō mrugnął do mnie. Dostrzegłem w jego oku błysk. – Panie Robercie, czy spieszy się pan do Asahikawy? Bo tak miło nam się rozmawia, że nie chcę pana zostawiać w Tsukigacie. Jak pan chce, podrzucę pana aż do Asahikawy, jeżeli najpierw zgodzi się pan wpaść ze mną do onsenu. – Zaskoczył mnie tym pytaniem. Nigdy jeszcze nie byłem w gorących źródłach.
– Eeee... Ale nie mam ze sobą ręcznika.
– Nie szkodzi! Można wypożyczyć!

Niezgrabnie było odmawiać. W ten sposób dotarliśmy do gorących źródeł w miasteczku Tsukigata...

– Babciu! Patrz, kogo znalazłem na drodze! Łapał autostop do Wakkanai! – Starsza pani, która, rzecz jasna, nie mogła być rodzoną babcią pana Sudō, który sam był już w podeszłym wieku, obejrzała mnie z zaciekawieniem. Niestety ręczników nie można było wypożyczać, więc staruszek, pomimo moich protestów, kupił mi jeden i zapłacił za wstęp. Miałem w portfelu trochę jenów na podróż, ale mój towarzysz nawet nie chciał o tym słyszeć. Takie zachowanie jest niespotykane w Japonii, gdzie ludzie z reguły nie są gościnni, a wręcz skąpi, o czym niejednokrotnie się przekonałem. Pan Sudō był jednak z innego pokolenia.

Jakże żałuję, że nie mogę pokazać wam zdjęć z gorących źródeł (*patrz: qr kod prowadzący do strony internetowej, miejsca w którym zatrzymali się bohaterowie niniejszego felietonu*). Nie mogę, gdyż w onsenach panuje absolutny zakaz fotografowania. Mogę opisać jednak, jak wygląda cały proces ablucji:

W szatni rozbieramy się do naga. Następnie udajemy do natrysku, gdzie dokładnie się myjemy, zanim skorzystamy z basenu z gorącą wodą, kąpiel w onsenie służy bowiem do relaksu, a nie do mycia się. Woda w źródle jest bardzo (!) ciepła, dlatego korzystający z basenu często kładą sobie na czoło myjkę lub ręczniczek nasączony zimną wodą. W wielu kompleksach znajdują się również baseny zewnętrzne, na świeżym powietrzu. W Tsukigacie był taki. Drogę pomiędzy głównym budynkiem pokonaliśmy boso, okryci tylko ręcznikami. Przemykaliśmy kompletnie nadzy, by jak najszybciej znaleźć się w gorącym basenie. Przypominam, że był luty. Bardzo ciepła woda grzała nas przyjemnie. Pan Sudō siedział z zamkniętymi oczami i wyrazem błogości na twarzy. Wyglądał jak kot mojej dziewczyny, gdy podrapie się go po brzuchu.

Po dwudziestu minutach wyglądaliśmy jak gotowane raki. Nie mogąc znieść gorąca, postanowiliśmy iść na obiad. Curry z warzywami i piwo – jak stwierdził mój dobroczyńca – bezalkoholowe. Bo prowadzę! – Ponownie głupio się czułem, nie płacąc za posiłek. Pan Sudō był zdziwiony faktem, że Europejczycy nie siorbią przy jedzeniu, co – jak sam wiedziałem z czasów moich studiów – nie jest uważane za afront w Japonii. W ten sposób, w doskonałych humorach, opuściliśmy Tsukigatę. Była to moja pierwsza i, jak się wkrótce okazało, nie ostatnia wizyta w słynnych łaźniach Hokkaido.

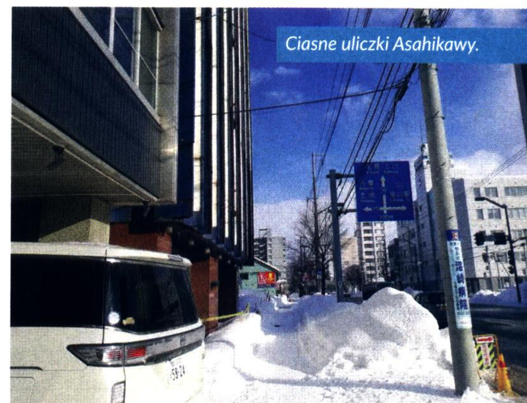
Samochodzik powożony przez mojego gospodarza radośnie mknął wśród śnieżnych zasp na północ, w stronę Asahikawy. Jechaliśmy pomiędzy górami porośniętymi lasami świerkowymi. Po obu stronach niezmierzona liczba nagich, iglastych drzew i malutkie miasteczka. *„Ziemia tak pusta, tak niezaludniona, jak gdyby wczoraj wieczorem stworzona"* – przypomniałem sobie opis drogi do Petersburga z utworu Adama Mickiewicza, który tu idealnie pasował... Ten północny skrawek Japonii tak bardzo przypominał mi rodzinne strony...

I oto Asahikawa ukazała się naszym oczom. Jedno z trzech większych miast na Hokkaido, obok Sapporo i Hakodate. Jak na standardy tego kraju jest to malutka osada, z nieco ponad trzystoma tysiącami mieszkańców.
– Cieszę się, że się poznaliśmy, panie Robercie – dziadek Sudō uśmiechnął się, wiedząc, że nieprędko przyjdzie mu porozmawiać z innym gajdzinem.
– Bardzo dziękuję, że mnie pan tak daleko podwiózł. Jestem bardzo wdzięczny – gorąco dziękowałem za gościnę ukłonami. Następnie po europejsku podaliśmy sobie ręce, a już po chwili samochodzik mojego dobroczyńcy zniknął w oddali, pozostawiając tylko wspomnienie po wspaniałym spotkaniu.

Zbliża się wieczór, pomyślałem. Trzeba znaleźć jakiś nocleg. Namierzyłem malutki hostelik, z miejscami na ledwie cztery osoby. Bardzo obskurny, nawet jak na polskie standardy, jednak w wyjątkowo przystępnej cenie (dwa tysiące jenów). Właściciel – miłośnik sportów zimowych i skoków narciarskich – od razu zyskał moją sympatię. Wybuchnął śmiechem, gdy dowiedział się, że przyjechałem do Asahikawy autostopem. Wieczorem uzupełniam kalorie miską pełną ramenu, a zaraz potem dzwonię do domu.
– Jestem już w Asahikawie. Jutro planuję być w Nayoro, lub – jak dobrze pójdzie – w Wakkanai...

Spełniam swoje marzenia.

cdn.


Ciasne uliczki Asahikawy.



Uwaga! Niedźwiedzie!


Brama Torii nad Morzem Ochockim.



Degustacja piwa Zero-Ichi w onsenie.

02

JAPOŃSKIE LIFEHACKI NA CO DZIEŃ

MOTTAINAI 勿体ない

Ostatnio (nareszcie) zrobiło się głośno o tym, jak bardzo zaśmiecamy nasz świat. Mamy okazję zatrzymać się w konsumpcyjnym maratonie i zastanowić, czy na pewno potrzebujemy tego wszystkiego, co kupujemy? I czy na pewno nie potrzebujemy tego, co wyrzucamy...?

Monika Szyszka

Japonia oczywiście nie jest w tym paskudnym trendzie odosobniona. Japończycy nie od dziś kochają konsumować, a w powojennej Japonii jednym ze „sportów narodowych" stał się „shopping". Dopiero od niedawna podnoszą się nieśmiałe proekologiczne protesty, wzmocnione spadkiem kondycji ekonomicznej tego bogatego kraju, w którym pozycję społeczną podkreśla się również przez różnego rodzaju „must have".

A przecież Japonia szczyciła się kiedyś wspaniałą tradycją *mottainai*, co można przetłumaczyć jako „szkoda nie zużyć"/ „zbyt dobre, żeby się pozbyć". Dawniejsze pokolenia, z czasów przed masową produkcją kiepskich i plastikowych dóbr wszelakich, używały rzeczy oszczędnie, wielorazowo i z szacunkiem. Stare *kimona i yukaty* przerabiane były na ciuszki dziecięce lub ubrania robocze i inne tekstylia. Potłuczone naczynia ceramiczne, sklejane metodą złotej laki *kintsugi*, dostawały drugie życie. Pudełka i pojemniki były wielorazowego użytku. Stare ręczniki *tenugui* darto na pasy, z których wyplatano robocze sandały *zōri*. Nawet papier *washi*, służący do pakowania, używany był powtórnie, a otręby ryżowe stosowano do piklowania warzyw. Co więcej, w epoce Edo (1603-1867), gdy pojawiło się pojęcie *mottainai*, odsprzedawano niedopalone kawałki węgla drzewnego, a nawet zawartość ówczesnych szambiarek, których używano na polach jako naturalnego nawozu. Nic się nie marnowało.

Jeszcze po drugiej wojnie światowej o przedmioty codziennego użytku dbano, czyszczono je i naprawiano. A gdy chciano się ich pozbyć, wystawiano je w punkcie odbioru śmieci w stanie idealnym, zapakowane tak, aby ktoś mógł je przygarnąć i dalej użytkować. Dzięki temu na przykład studenci meblowali swoje pokoje w akademikach, nie wydając na to ani jednego jena. Praktyczne i ekologiczne rozwiązanie.

Jednak do lat 90. XX wieku, gdy powojenna Japonia dynamicznie rozwijała się ekonomicznie, hołdując idei rozbuchanego konsumpcjonizmu, wszystko się zmieniło. Japończycy zagubili gdzieś swój zdrowy konsumpcyjny rozsądek, zapożyczali się, aby nabywać towary luksusowe, gromadzili zbyt dużo przedmiotów, wpadając w pułapkę swoistego zbieractwa i zagracając swoje malutkie mieszkanka. Można by przekornie powiedzieć, że dwa kryzysy ekonomiczne i katastrofa ekologiczna, które przyszły po latach boomu gospodarczego, nieco ich otrzeźwiły i ponownie sprowadziły na tradycyjną ścieżkę filozofii *mottainai*.

I teraz w obliczu nagłaśnianej ostatnio, nieuchronnie zbliżającej się katastrofy ekologicznej, w Japonii również – gdyż idea *mottainai* jest już od jakiegoś czasu modna i na Zachodzie – wraca moda na tradycyjną filozofię 3R (reduce, reuse, recycle), czyli w wersji polskiej zasada 3U (unikaj kupowania zbędnych rzeczy, użyj powtórnie, utylizuj). I tak oto niektórzy Japończycy wracają do starych, sprawdzonych metod, które nie tylko ograniczają liczbę zbędnych przedmiotów oraz generowanych śmieci, ale także gwarantują polepszenie kondycji domowych finansów. Jak zatem japońskie *mottainai* może ulepszyć i uprościć nasze życie codzienne? Oto garść praktycznych porad.

BENTŌ

Wprowadzenie *bentō* to jeden z najfajniejszych sposobów na redukcję zanieczyszczeń. Własny lunch w pudełku w szkole lub w pracy gwarantuje nie tylko oszczędność w domowym budżecie, ale i ogranicza produkcję śmieci. Nie mówiąc już o frajdzie z ładnie skomponowanego jedzenia z nutką stylu *kawaii* i kontroli nad tym, co trafia do naszego żołądka. Co więcej, nie wymaga to jakichś specjalnych zabiegów kulinarnych. Według zasady *mottainai* na zawartość pudełka lunchowego mogą składać się pozostałości wczorajszego obiadu lub kolacji. Dawniej japońskie panie domu, gdy przygotowały za dużo jedzenia, zamiast je wyrzucać, wkładały je w małych porcjach do zamrażarki, a kiedy potrzebny był jakiś dodatek do *bentō*, w dogodnym momencie rozmrażały i używały.

WŁASNY NAPÓJ

Zaopatrzenie się w butelkę wielorazowego użytku lub kubek termiczny na własne napoje to kolejny sposób stosowany w Japonii już od ponad dwudziestu lat. Sprawdza się zwłaszcza latem. Kiedyś w okresie wiosenno-letnim zwykłą butelkę z wodą lub zieloną herbatą wkładano na noc do zamrażarki, aby rano, owiniętą w ręczniczek, wrzucić do torby. W ten sposób zawsze pod ręką był napój, który powoli się rozmrażając, przez długi czas pozostawał schłodzony. Obecnie mamy do dyspozycji specjalnie dedykowane do tego pojemniki pozwalające na noszenie napojów zimnych i gorących, więc zamiast kupować wciąż nowe porcje napojów w plastiku w pobliskim sklepie może warto pomyśleć o przyrządzaniu własnego?

FUROSHIKI

Czy wiecie, że zamiast jednorazowych foliówek na zakupy świetnie sprawdza się chusta *furoshiki* lub materiałowa torba? Ja na przykład mam zawsze przy sobie lnianą torbę ze szwedzkiego supermarketu, która jest jednocześnie moją ekopamiątką z wakacji sprzed pięciu lat. Wiem jednak, że torba może być nudna i łatwo o niej zapomnieć. Japońska chusta *furoshiki* jest fajniejsza. W dawnych czasach, gdy Japończycy chodzili do łaźni, ubrania na zmianę i wszelkie inne drobiazgi pakowali w kwadratowe chusty różnych rozmiarów, a następnie wiązali je w tobołki. Uwielbiam *furoshiki* ze względu na ich aspekt dekoracyjny, a także niegraniczoną liczbę sposobów wiązania i zastosowania. Gdy się jej nie używa jako torby, może być apaszką, spódnicą, bandaną czy opaską na włosy...

NIE STAĆ NAS NA BUBLE

Przedmioty lepszej jakości są *mottainai*. I nie chodzi o to, że szkoda ich używać, bo są za dobre – wręcz przeciwnie. Paradoksalnie, przedmioty lepszej jakości, często znacznie droższe, ostatecznie są tańszą opcją, gdyż służą nam znacznie dłużej, a ich cena rozkłada się na czas użytkowania; są więc bardziej ekonomiczne niż ich tańsze zamienniki, które przecież zużywają się w znacznie krótszym czasie. Brzmi to może nieprawdopodobnie, ale w praktyce naprawdę działa! Przetestujcie sami.



Rys. Darek Styrna

CHCESZ WIEDZIEĆ WIĘCEJ?

Na polskim rynku wydawniczym są dostępne książki o przygotowywaniu *bentō*, odgracaniu dan shari, minimalizmie czy sposobach wiązania i użycia *furoshiki*. Dla tych, którzy chcą wejść w ten temat głębiej, proponujemy listę lektur:

- Malwina Bareła, *Lunchbox na każdy dzień. Przepisy inspirowane japońskim bento*; Znak 2018.
- Kakebo. *Japońska sztuka oszczędzania*; Sonia Draga 2016.
- Marie Kondo, *Magia sprzątania*; Muza 2018.
- Marie Kondo, *Tokimeki*; Muza 2016.
- Ewa Krassowska-Mackiewicz, *Japoński węzełek*; Wydawnictwo PJWSTK 2013.
- Dominique Loreau, *Sztuka minimalizmu*; Czarna owca 2011.
- Dominique Loreau, *Sztuka porządkowania*; Czarna owca 2015.
- Dominique Loreau, *Sztuka prostoty*; Czarna owca 2018.
- Dominique Loreau, *Sztuka umiaru*; Czarna owca 2011.
- Fumio Sasaki, *Pożegnanie z nadmiarem. Minimalizm japoński*; Burda Media Polska 2017.
- Hideko Yamashita, *Danshari*; Wydawnictwo Literackie 2017.

MNIEJ RZECZY, WIĘCEJ PRZESTRZENI

W ramach *mottainai* mieści się też przekonanie buddyjskie, że powinno się posiadać tyle przedmiotów, o ile jesteśmy w stanie zadbać. Warto sobie zadać pytanie: czy pamiętamy, co mamy w szafach? Co mamy w plecaku? Czy wszystko jest czyste, sprawne i stale używane? Czyż nie lepiej, idąc tropem japońskiej filozofii mnichów zen, mieć kilka niezbędnych, ale ulubionych przedmiotów? Pozbyć się problemów decyzyjnych typu: z którego kubeczka mam ochotę się napić? Czy też: którego koloru pisaka użyć? No i klasyczny poranny dylemat: co na siebie włożyć? Przy okazji redukujemy czas potrzebny na ogarnianie bałaganu i sprzątanie. Mniej przedmiotów to mniej kurzu, a za to więcej przestrzeni życiowej.

KONTROLA WYDATKÓW

Warto też pamiętać, że idea *mottainai* odnosi się nie tylko do rzeczy materialnych, ale także do czasu i pieniędzy. Ile razy ulegamy „zachciankom zakupowym", kupując niepotrzebne rzeczy, „bo jest przecena" lub „bo to jest fajne"? Oszczędne japońskie gospodynie domowe od dawna używają systemu *kakeibo*, czyli zeszytów do domowej księgowości, w których prowadzą rachunki domowe. Wydatki przemyślane i dobrze zaplanowane generują oszczędności. W naszych czasach można użyć np. Excela. A przy każdym zakupie warto zadać sobie pytanie: czy naprawdę jest mi to potrzebne? Zasada *mottainai* w przypadku kontroli wydatków wymaga jednak wprowadzenia pewnej dyscypliny. Warto jednak, bo zaoszczędzone pieniądze można przeznaczyć np. na wymarzoną podróż do Japonii...

SZKOŁA po japońsku

Warto wiedzieć, że...

Pierwsze trzy lata nauki w japońskiej szkole to również praca nad manierami i charakterem. Uczniowie uczą się m.in. samokontroli, współczucia oraz szacunku dla ludzi i zwierząt.

Japonia należy do krajów o najbardziej wymagającym systemie edukacji, a Japończycy mówią o sobie „kyōiku shakai" (jap. 教社会育), czyli „społeczeństwo [oparte na] edukacji".

Sandra Jaworska



Rys. Darek Styrna

Warto wiedzieć, że...

Posiłki na szkolnych stołówkach w Japonii są zdrowe i dobrze zbilansowane, a ich przygotowaniem zajmują się profesjonalni kucharze i dietetycy.

Początku takiego stanu rzeczy możemy doszukiwać się w okresie shōgunatu Tokugawa (1600-1868). Wówczas to nastąpił dynamiczny rozwój szkolnictwa. Zaczęły powstawać szkoły dla wojowników, prowadzone przez lokalną administrację, oraz prywatne szkoły dla dzieci z pozostałych warstw społecznych, gdzie uczono przede wszystkim czytania, pisania i liczenia. Z kolei szkoły wyższe podlegały pod władzę centralną, sprawowaną przez ród Tokugawa. Dostęp do nauki stał się powszechny, a w okresie Meiji (1868-1912) edukacja rozwinęła się jeszcze bardziej. Dzięki temu możliwy był szybki postęp społeczny i ekonomiczny kraju. Samurajowie zmienili się z wojowników w zarządców i administratorów. Uczyli się zasad moralności i wojskowości, ale również przedmiotów z dziedzin humanistycznych. Do perfekcji opanowywali pisanie, czytanie, arytmetykę i obsługę liczydeł. I właśnie w tym okresie miała miejsce pierwsza reforma oświaty.

Japoński system edukacji

W Japonii funkcjonuje pięciostopniowy system edukacji i oto jak się przedstawia:

1. Przedszkole (*jap.* 幼稚園, *czyt. yōchien*).
2. Szkoła podstawowa (*jap.* 小学校, *czyt. shōgakkō*); 6 klas.
3. Szkoła średnia niższego stopnia, odpowiednik gimnazjum (*jap.* 中学校, *czyt. chūgakkō*); 3 klasy.
4. Szkoła średnia wyższego stopnia, odpowiednik liceum (*jap.* 高等学校, *czyt. kōtōgakkō lub jap.* 高校, *czyt. kōkō*); 3 klasy.
5. Uniwersytet (*jap.* 大学, *czyt. daigaku*), czteroletni kurs odpowiadający tytułowi licencjata oraz dwuletni kurs odpowiadający tytułowi magistra (*jap.* 大学院, *czyt. daigakuin*).

Japońskie szkoły dzielą się na państwowe i prywatne (prywatnych jest ponad 80% przedszkoli, 30% szkół średnich wyższego stopnia oraz 75% uniwersytetów). Przedszkole nie jest obowiązkowe, ale większość dzieci do nich uczęszcza, ponieważ ma im to zapewnić dobry start. W Japonii rodzice planują dziecku przyszłość nierzadko jeszcze przed jego narodzinami. A wszystko po to, aby dostało się na najlepsze studia, znalazło dobrą pracę i dzięki temu stało się wartościowym członkiem społeczeństwa. Aby jednak dziecko dostało się na dobry uniwersytet, należy je wysłać do dobrego przedszkola, aby następnie mogło pójść do dobrej szkoły podstawowej i do dobrych szkół średnich. Jest to panujące w japońskim społeczeństwie powszechne przekonanie, przez które rywalizacja zaczyna się bardzo wcześnie. Oczywiście ma to swoje skutki uboczne – ciągła presja ze strony rodziców i społeczeństwa powoduje ogromny stres. To właśnie przez takie podejście w Japonii bardzo dużo młodych osób cierpi na depresję.

Warto wiedzieć, że...

Kyōiku mama (jap. 教育ママ), czyli „mama edukacji" – tym mianem określa się w Japonii mamy, które nad wyraz troszczą się o edukację swoich dzieci, np. rezygnując z własnych planów, pasji, a nawet z pracy, aby pomagać dziecku w nauce.

Piekło egzaminów

System egzaminacyjny w Japonii opiera się na testach wielokrotnego wyboru. Mają one wielu zwolenników, ponieważ zawsze można „ustrzelić" poprawną odpowiedź. Jednakże mają też wiele wad, np. nie można tu wykazać się kreatywnością i zaprezentować swojej osobowości. Promocja z klasy do klasy jest automatyczna, a szkoła traktowana jest jak kurs, który ma na celu przygotować ucznia do zdania egzaminów wstępnych na studia. Ten stresujący okres nosi nazwę shiken jigoku (jap. 試験地獄), czyli „piekło egzaminów". Na wcześniejszych etapach nauki, np. podczas przejścia z gimnazjum do liceum, na uczniów również czekają trudne egzaminy, ale to te w liceum są najtrudniejsze. Dostanie się na dobre studia jest rzeczą najważniejszą, tak więc już od dziecka uczniowie znajdują się pod wielką presją. Oczywiście nie wszyscy odnoszą sukces. Kojarzycie słowo rōnin? (jap. 浪人 – mianem tym określano niegdyś samuraja bez pana, włóczęgę). To osoba, której nie udało się dostać na uniwersytet i musi przez rok uczęszczać na specjalny kurs, ucząc się, jak poprawnie rozwiązywać testy.

Szkolne życie

W Japonii nie ma ogólnonarodowego, sztywnego programu nauczania. Jest za to „Ramowy program edukacji" wydany przez Ministerstwo Edukacji, który może się różnić w zależności od szkoły. W podstawówce dzieci uczą się języka japońskiego, kaligrafii, etyki, matematyki, nauk społecznych i przyrodniczych, sztuki, muzyki, wychowania fizycznego oraz tego, jak prowadzić dom. Na kolejnych etapach nauki dochodzi np. język angielski. Ponadto nauki przyrodnicze zamieniają się w biologię, chemię, fizykę i archeologię, a nauki społeczne w geografię, historię, prawo i administrację. Rok szkolny rozpoczyna się 1 kwietnia i trwa do połowy marca. Narzekacie na zbyt krótkie letnie wakacje? W Japonii trwają one tylko miesiąc (sierpień). Za to ferie zimowe, tak jak i u nas, dwa tygodnie. Zajęcia odbywają się od poniedziałku do piątku, od rana do popołudnia. W międzyczasie przewidziana jest około godzinna przerwa obiadowa, podczas której uczniowie zajadają się domowym jedzeniem w pudełku, czyli obentō (jap. お弁当), np. na znajdującym się na dachu szkoły tarasie, lub też udają na szkolną stołówkę. Co ciekawe, nie wszyscy zaraz po szkole wracają do domów, ponieważ wiele osób należy do szkolnych klubów, które dzięki swojej różnorodności wpasują się w gust niemal każdego ucznia. Można wybrać np. najróżniejsze kluby sportowe, od piłki nożnej, przez grę w szachy, aż po pływanie. Do tego dochodzi bogata oferta klubów artystycznych, gdzie można uczyć się śpiewu, tańca czy gry na instrumentach. Jeśli sport i sztuka nie są dla was, co powiecie na klub dla miłośników komiksów? Oprócz klubów istnieją festiwale sportowe i kulturowe, które uczą współpracy i jednoczą uczniów. Podczas tych drugich uczniowie organizują na terenie szkoły różne atrakcje dla swoich rodzin i przyjaciół, którzy tego dnia mogą ich odwiedzić. Powstają kawiarenki, domy strachu czy też stoiska z ręcznie robionymi przysmakami.

Obowiązki uczniów

Na pewno dobrze wszystkim znaną sytuacją są w pośpiechu pakowane plecaki i wybieganie ze szkoły na dźwięk dzwonka kończącego zajęcia. W Japonii jest inaczej. Klasy dzielone są na grupy zadaniowe, a każda z nich ma inne obowiązki, np. po szkole uczniowie muszą posprzątać klasę lub korytarz. Taka praca ma uczyć poszanowania publicznej własności i faktycznie Japonia jest krajem, w którym czystość i porządek są wszechobecne.

Innym obowiązkiem jest uczęszczanie do szkoły w mundurkach (jap. 制服, czyt. seifuku), które zostały wprowadzone w Japonii pod koniec XIX wieku. Stworzono je na podstawie oficjalnych strojów wojskowych epoki Meiji (jest to jednak temat bardziej złożony i ciekawy, w związku z czym na pewno do niego wrócimy). A jeśli już mówimy o obowiązkach, nie można zapomnieć o przestrzeganiu zasad systemu starszeństwa. Uczniowie z młodszych klas (jap. 後輩, czyt. kōhai) muszą w sposób nienaganny i grzeczny zwracać się do starszych uczniów (jap. 先輩, czyt. senpai). Ponadto, nie licząc nauczycieli i dyrekcji, ważną rolę w szkolnym życiu odgrywa samorząd szkolny. Wybierany jest on w demokratycznym głosowaniu i dla wielu ma bardzo duże znaczenie. W końcu to pierwsza ważna funkcja społeczna w życiu młodego człowieka. Warto też pamiętać, że hierarchia oparta na starszeństwie (kōhai/senpai) funkcjonuje nie tylko w szkole, ale w całym społeczeństwie japońskim.

Edukacja podstawą sukcesu

Japoński system szkolnictwa może nam się wydawać rygorystyczny i bywa za to krytykowany (czy słusznie, czy też nie, to już temat na osobną dyskusję), ma jednak swoje niepodważalne zalety. Pozwala m.in. wyławiać najbardziej zdyscyplinowanych uczniów, co w Kraju Kwitnącej Wiśni jest cechą bardzo pożądaną. Nagrodą za wytrwałość i pilność jest możliwość zdobycia atrakcyjnej pracy i osiągnięcia wyższego statusu na drabinie społecznej. Japonia z całą pewnością nie marnuje potencjału młodych ludzi, co często ma miejsce w innych krajach. Na pewno znacie kogoś, kto skończył kilka kierunków studiów, zna kilka języków, a mimo to nie może znaleźć pracy. W Japonii natomiast włożenie wysiłku w edukację naprawdę ma sens, również w wymiarze finansowym. Pracowitość, zdyscyplinowanie, uprzejmość i skromność – to cechy, które wpaja się uczniom na każdym etapie edukacji. Od uczniów wymaga się dużo, ale jednocześnie idealnie przygotowuje się ich do dorosłego życia w japońskim społeczeństwie, w którym dobro ogółu uznaje się za priorytet. Zarówno według Japończyków, jak i zachodnich ekonomistów, to właśnie dzięki wysokiemu poziomowi szkolnictwa Japonia odniosła gospodarczy sukces i zapewniła sobie miejsce wśród największych potęg technologicznych współczesnego świata.

Warto wiedzieć, że...

Japońskie klasy są dość liczne (30-40 osób), a uczniowie dobierani według specjalnego klucza: w każdej klasie muszą znaleźć się trzy grupy uczniów – mało zdolnych, przeciętnych (największa grupa) i wybitnych; program nauczania dostosowany jest do tzw. poziomu średniego, a dodatkową wiedzę uczniowie mogą zdobywać podczas zajęć pozalekcyjnych.

DLACZEGO JAPOŃCZYCY UCZĄ SIĘ JĘZYKA polskiego?

Natalia Kitamura rozmawia z Karoliną Pluskotą, lektorem języka polskiego na Tokyo University of Foreign Studies (TUFS).

Według wielu statystyk język polski znajduje się w pierwszej dziesiątce najtrudniejszych i najbardziej skomplikowanych języków świata. Co więc sprawia, że Japończycy, którzy sami posługują się bardzo trudnym językiem, zaczynają uczyć się polskiego?

Dlaczego wybrałaś akurat Japonię, aby uczyć tam języka polskiego?

Czuję, że to Japonia mnie wybrała. Pracowałam na Uniwersytecie Mikołaja Kopernika w Toruniu, gdzie uczyłam języka polskiego i byłam kierownikiem Studium Kultury i Języka Polskiego dla Obcokrajowców. Pewnego razu napisała do mnie dr Jagna Malejka, ówcześnie pracująca na TUFS, prosząc o pomoc w zorganizowaniu rocznego pobytu w Toruniu dla jednego ze studentów polonistyki TUFS. Niedługo potem dotarła do mnie wiadomość, że w Japonii odbywać się będzie konferencja SPTK, czyli Spotkania Polonistyk Trzech Krajów organizowane co dwa lata w jednym z trzech miejsc: w Japonii, Chinach i Korei, na których rozmawia się m.in. o nauczaniu języka polskiego w Azji. Pojechałam na nią i poznałam tam wiele osób, m.in. prof. Kojiego Moritę, kierownika tokijskiej polonistyki. Tak się zaczęła moja współpraca z TUFS. W 2017 przyjechałam na kontrakt do Tokio.

> „*Pierwszy raz usłyszałam o historii Polski w liceum i bardzo chciałam ją bliżej poznać. Szczególnie wrażenie zrobiła na mnie tragedia II wojny światowej. Dlatego zaczęłam studiować na Polish Studies.*



Fot. Natalia Kitamura

Na kontrakt to znaczy, że nie jest to praca na stałe?

Nie, moje stanowisko to „Visiting Lecturer", czyli wykładowca wizytujący. Maksymalnie można na takim kontrakcie przebywać pięć lat, ja zdecydowałam się na dwa i pół roku.

Jak nazywa się wydział, na którym pracujesz? Czy funkcjonuje tu taka sama nazwa jak u nas, czyli polonistyka?

Oficjalna nazwa to „Department of Polish Studies", czyli dokładnie nie polonistyka, tylko studia polskie. Studenci przez cztery lata studiów licencjackich uczą się nie tylko języka polskiego, ale też historii, literatury i kultury Polski. Przez pierwsze dwa lata nauka języka jest obowiązkowa, później już tylko fakultatywna. Najczęściej na trzecim roku studenci wyjeżdżają na rok do Polski. Studia kończą pracą licencjacką pisaną po japońsku.

Ile godzin tygodniowo poświęca się na naukę języka podczas tych studiów?

Różnie, w zależności od roku, kilka lub kilkanaście godzin tygodniowo. Są też zajęcia na temat języka, na przykład gramatyki, które prowadzone są po japońsku.

Czy studenci w tych dwóch miejscach bardzo się od siebie różnią?
W Polsce uczyłam grupy wielokulturowe, jedynie dwa razy zdarzyło mi się uczyć grupy jednonarodowościowe, ukraińską i syryjską. Głównie jednak były to grupy mieszane, w których trzeba się koncentrować na dotarciu do każdego studenta, z różnych kręgów kulturowych. W Japonii uczę grupy jednojęzyczne i jednokulturowe, więc dużym plusem jest to, że łatwiej dostrzec, czego grupa oczekuje i potrzebuje, a minusem, że uczniowie preferują porozumiewanie się w swoim ojczystym języku i zwykle rezygnują z używania języka polskiego poza zajęciami. Kiedy próbują mówić po japońsku w czasie zajęć, pomaga mi świnka skarbonka, do której trzeba wrzucić 100 jenów za każde słowo wypowiedziane po japońsku podczas lekcji.



Na czym polegają główne różnice w nauczaniu języka polskiego w Polsce i w Japonii?
W Polsce miałam dużo dodatkowych obowiązków, byłam kierownikiem Studium Kultury i Języka Polskiego dla Obcokrajowców na Uniwersytecie Mikołaja Kopernika w Toruniu, co wiązało się z wieloma dodatkowymi, stresującymi zadaniami. W Japonii wymaga się ode mnie jedynie nauczania, a wszystkie dodatkowe aktywności, takie jak pokazy polskich filmów, redagowanie studenckiej gazetki *Cześć!*, polskie pikniki, imprezy, organizuję z własnej woli, bo po prostu bardzo lubię swoich podopiecznych i uwielbiam spędzać z nimi czas.

Co sprawia twoim studentom najwięcej problemów w nauce naszego języka?
Sama uczyłam się trochę japońskiego właśnie po to, żeby lepiej zrozumieć problemy moich studentów z językiem polskim. Naturalnie najwięcej trudności sprawia im gramatyka oraz to, że nasz język jest bardzo fleksyjny i ma dużo wyjątków. Typowym problemem jest też wymowa „l" i „r", ponieważ w japońskim nie rozróżnia się tych dwóch głosek.

Co powoduje, że młodzi Japończycy decydują się na naukę tak wymagającego języka?
Przede wszystkim nasza historia. Większość moich studentów deklaruje, że to właśnie chęć poznania jej bliżej sprawiła, że zdecydowali się na Polish Studies. Oczywiście mamy też miłośników Fryderyka Chopina oraz Marii Skłodowskiej-Curie.

Temat wydał mi się interesujący, dlatego postanowiłam zapytać samych zainteresowanych – oczywiście po polsku – o ich motywacje, powody, dla których zainteresowali się językiem polskim i Polską.

Jak długo uczycie się języka polskiego?
Ayari: Uczę się już rok.
Mutsumi: Ja studiuję półtora roku.
Misato, Rena, Kaito: My uczymy się dopiero trzy miesiące.

Dlaczego zdecydowaliście się właśnie na studia polskie?
Ayari: Pierwszy raz usłyszałam o historii Polski w liceum i bardzo chciałam ją bliżej poznać. Szczególnie wrażenie zrobiła na mnie tragedia II wojny światowej. Dlatego zaczęłam studiować na Polish Studies.
Mutsumi: Język polski jest bardzo rzadki, mało osób się nim posługuje, właśnie dlatego zaczęłam się go uczyć.
Misato: Ja zakochałam się w Polsce po obejrzeniu kilku zdjęć, nie tylko krajobrazów, ale też polskiego rękodzieła. Polska jest przepiękna!
Rena: Mnie, podobnie jak Ayari, zainteresowała historia Polski.
Kaito: Ja natomiast interesuję się językami obcymi, zwłaszcza słowiańskimi, dlatego chciałem studiować wasz język.

Co jest dla was najtrudniejsze w nauce języka polskiego?
Ayari, Mutsumi, Misato, Rena, Kaito: Gramatyka!!!

Byliście już w Polsce? Jeśli tak, to co podobało się wam najbardziej?
Ayari: Byłam na miesięcznym kursie językowym w Bydgoszczy, ale odwiedziłam też Warszawę, Toruń i Gdańsk, który spodobał mi się najbardziej, zwłaszcza muzeum II wojny światowej.
Mutsumi: Byłam w Bydgoszczy razem z Ayari. Polubiłam Bydgoszcz i Toruń, ale najpiękniejsze jest polskie morze!
Misato, Rena: Nam nie udało się jeszcze pojechać do Polski.
Kaito: Ja planuję swój wyjazd w tym roku. Przede wszystkim chcę zwiedzić Warszawę i Kraków.

Pozostaje nam życzyć wszystkim miłośnikom języka polskiego w Japonii wytrwałości w dążeniu do celu oraz samych pozytywnych wrażeń z podróży do Polski!



Fot. Karolina Pluskota



kurisumasu keiki I ILUMINACJE

czyli Gwiazdka i Nowy Rok w Japonii

Fot. Jacek Kostrzewski

Fot. Natalia Kitamura

LAST CHRISTMAS I GAVE YOU MY HEART...

...TEN NIEOFICJALNY HYMN ROZPOCZĘCIA OKRESU ŚWIĄTECZNEGO W POLSCE JEST TEŻ BARDZO DOBRZE ZNANY W JAPONII. CZY TO JEDYNE, CO NAS ŁĄCZY?

Natalia „Michiru" Kitamura

GWIAZDKA

Zacząć trzeba od tego, że Japończycy prawie w ogóle nie znają i nie biorą pod uwagę religijnego elementu grudniowych świąt. Zaadaptowali je z Zachodu i choć te z czasem, podobnie jak Halloween, stały się dla nich tradycją, to jednak jak wszystko, co zaadaptowali na swoje potrzeby z zachodnich kręgów kulturowych, również i święto grudniowe zinterpretowane zostało na specyficzny, japoński sposób. W Japonii nazywa się je *Kurisumasu Time* (*Christmas Time*) lub „świętami zimowymi".

Już w połowie października, obok resztek ozdób z Halloween, pojawiają się Mikołaje, bombki, wieńce, łańcuszki i małe choinki. Te ostatnie jednak rzadko goszczą w japońskich domach, choć jest ich mnóstwo w domach handlowych, na ulicach i w biurowcach. Powód jest banalny – w japońskich, z reguły niewielkich, mieszkaniach nie ma na to wystarczająco miejsca; a do tego jeśli w grę miałaby wchodzić żywa choinka, pojawia się dodatkowy problem z jej utylizacją. Naprzeciw tym niedogodnościom wyszła kilka lat temu sieć sklepów IKEA, oferując swoim klientom żywe choinki, które – po okresie świątecznym – można oddać. A tak przy okazji, sortowanie i utylizacja śmieci to w Japonii poważne zagadnienia i temat na osobny tekst.

A zatem w owym świątecznym okresie sklepowe półki, korytarze w centrach handlowych i ulice pełne są św. Mikołajów, których pochodzeniem nikt tu nie zawraca sobie głowy, podobnie jak historią powstających tu i ówdzie wiosek świątecznych (stylizowanych na europejskie jarmarki bożonarodzeniowe), w większości z niemieckimi kiełbaskami, piwem, grzańcami i świątecznymi ozdobami. Nie brakuje też polskich akcentów, sklepy z żywnością importowaną mają w tym czasie w swojej ofercie m.in. Mikołaje z czekolady produkowane w Polsce, a także... toruńskie pierniki.

Elementem wyróżniającym Japonię w grudniowo-świątecznym szaleństwie na tle innych krajów, w których obchodzi się to święto, są na pewno iluminacje. I choć Europa czy USA słyną ze swoich świątecznych świateł, to Japonia, a zwłaszcza duże miasta takie jak Tokio czy Osaka, przeniosły je na zupełnie inny poziom. Iluminacje bowiem stały się tu taj czymś w rodzaju atrakcji turystycznej zalewającej cały kraj, a ich miłośnicy potrafią podróżować dziesiątki kilometrów tylko po to, aby zobaczyć te najbardziej cenione. I to właśnie świąteczne iluminacje, nie zawsze tematycznie związane z Gwiazdką, sprawiły, że okres grudniowych świąt w Japonii kojarzy się bardziej z Walentynkami niż z czasem spędzonym w gronie rodzinnym. A że romantyczna atmosfera sprzyja randkowaniu, interes wyczuli restauratorzy i na czas drugiej połowy grudnia tworzą specjalne menu dla par, zwykle dwa razy droższe, zwieńczane deserem w postaci *Kurisumasu Keiki* (*Christmas Cake*), czyli białym torcikiem pełnym bitej śmietany i truskawek. Innymi słowy, czas naszej Wigilii i okolic to w Japonii czas randek, które nie wykluczają też opcji wręczania sobie prezentów, a miejska plotka głosi, że im droższy prezent dla wybranki, tym gorętsze uczucia. Wierzymy na słowo. ;)



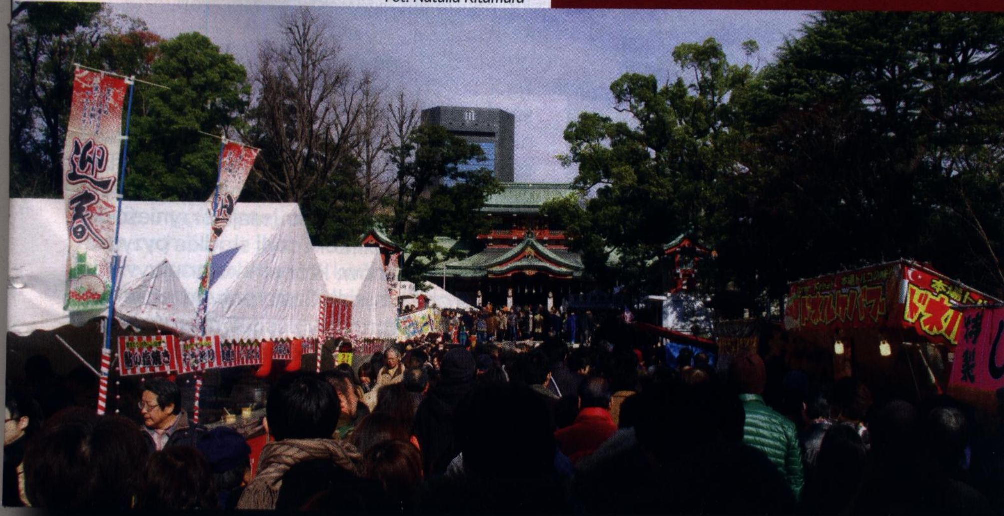
Fot. Natalia Kitamura



Oczywiście jeśli mówimy o świętowaniu, nie może się obejść bez pysznych potraw, zwłaszcza w Japonii – kraju, w którym przyjemność czerpana z jedzenia urasta do rangi zjawiska i sportu narodowego. Jakie potrawy jedzą Japończycy w tym okresie? Kolejna miejska legenda głosi, że... kubełek KFC. Czy jest to jednak tylko legenda? Otóż, niezupełnie. Okazuje się bowiem, że podobnie jak Coca-Cola, która za sprawą udanej akcji marketingowej w 1931 roku wypromowała wizerunek św. Mikołaja w czerwonym kubraczku, tak KFC w swojej kampanii z roku 1974 udało się powiązać kubełek kurczaka z grudniowymi świętami i dla wielu Japończyków jest to już swego rodzaju tradycja. Na szczęście to nie wszystko, co Japończycy kładą w tym czasie na świąteczny stół.

24 i 25 grudnia to normalne dni pracy, a ponieważ, jak wspomniałam, święta grudniowe w Japonii nie mają podłoża religijnego, nie obchodzi się tutaj Wigilii. Rodziny spotykają się za to na tak zwanych *Kurisumasu Party*, w dowolnym terminie, najczęściej w drugiej połowie grudnia. Na stole pojawiają się wtedy specjalnie przygotowane potrawy, które przede wszystkim wyróżnia liczba i sposób podania. Wszystko jest ładnie udekorowane, stół zastawiony odświętnie, lecz same potrawy nie wyróżniają się niczym szczególnym, poza tym, że jest ich po prostu więcej. Faszerowane jajka, wielowarstwowe kanapki, makarony czy piklowane warzywa to tylko niektóre przykłady dań serwowanych podczas takich imprez. Każda rodzina ma swoje przyzwyczajenia i listę „świątecznych dań". Zwyczaj obdarowywania się w tym okresie prezentami też nie jest tu szczególnie żywy, ale jeśli już dochodzi do *Kurisumasu Party*, rodziny często wybierają opcję tzw. „uniwersalnych prezentów" kupowanych przez wszystkich gości, które następnie rozdawa-

Fot. Natalia Kitamura



ne są na drodze losowania. O jakich prezentach mowa? Może to być zabawny gadżet, poduszka, mały nawilżacz powietrza, zestaw olejków eterycznych lub butelka wina, jeśli tylko mieści się kwocie, w jakiej została ustalona maksymalna wartość prezentu.

NOWY ROK

Tym, czym dla nas jest 24 grudnia, czyli czasem rodzinnych spotkań, dla Japończyków jest Nowy Rok, czyli *O-Shōgatsu*. To wtedy w kalendarzu pojawiają się wolne dni, a ludzie podróżują do rodzinnych domów, aby zasiąść do posiłku ze swoimi bliskimi. Zanim to jednak nastąpi, bardzo często w japońskich firmach odbywa się *Bonenkai* (z angielskiego: „forgetting the year party"). Jest to przyjęcie wydawane przez firmę mające na celu podziękowanie pracownikom za cały rok ciężkiej pracy i zapomnienie o wszystkim, co w mijającym roku nie do końca się udało. W większości przypadków takie spotkanie ma miejsce w wynajętej restauracji z wykupionym menu i alkoholem. Zaczyna się od przemowy szefa i toastu, a później jest czas na swobodną zabawę. Jak większość takich spotkań w japońskich korporacjach, to również jest traktowane jako obowiązek i rzadko kto odmawia w nim udziału.

Koniec grudnia to również czas na uporządkowanie spraw domowych. Tradycja nakazuje pozamykać wszystkie niedokończone sprawy, wyjaśnić spory, a także, podobnie jak w Polsce, posprzątać dom. Ta ostatnia część traktowana jest, a przynajmniej była, bardzo poważnie i nie ograniczała się jedynie do odkurzania i mycia okien. Tradycyjnie powinno się bowiem wyrzucić lub spalić niepotrzebne lub dawno nieużywane rzeczy, a także przedmioty przywołujące złe wspomnienia. Niestety, jak wszędzie na świecie, w Japonii ludzie pracują coraz więcej i na obowiązki domowe nie ma już tyle czasu co kiedyś, dlatego od kilku lat można zaobserwować nieco mniejsze przywiązanie do tej tradycji.

Jednocześnie żywy pozostaje – równie czasochłonny – zwyczaj wysyłania noworocznych kartek z życzeniami. Nie są to jednak kolorowe kartki znane w Polsce. Te japońskie są przeważnie białe lub ze skromnym obrazkiem, z nadrukowanymi (często w domu za pomocą domowej drukarki) lub wypisanymi ręcznie brush penem (markerem z końcówką podobną do pędzla) życzeniami noworocznymi. Czasami rodziny decydują się na specjalną sesję zdjęciową w odświętnych strojach, której efekty drukowane są później na noworocznych kartkach wysyłanych do rodziny i znajomych.

Kolejny etap przygotowań to dekorowanie domu, a właściwie wejścia do niego, nad którym wiesza się *kado-matsu*, ozdobę składającą się z trzech ostro ściętych bambusów i gałązek sosny, związanych słomą ryżową. Jest ona tymczasowym miejscem zamieszkania dla bóstwa Toshigami, mającego zapewnić domostwu dobrobyt i urodzaj, a w niektórych częściach Japonii utożsamiany jest z bóstwem plonów. Równie popularną dekoracją noworoczną jest – często spotykany w chramach shintoistycznych – *shimenawa*, wiszący sznur ze słomy ryżowej i poskręcanego w zygzak papieru, który ma za zadanie odpędzać złe duchy.

W okolicach 31 grudnia prawie wszyscy są już w swych rodzinnych domach. Wiem, czekacie teraz na opis hucznej imprezy sylwestrowej. Tymczasem instytucja „Sylwestra" w Kraju Kwitnącej Wiśni... nie istnieje. Ostatni dzień roku to czas zasiadania do rodzinnej kolacji, zwieńczonej noworocznym toastem o północy. Centrum wydarzeń tego dnia jest bardzo często... telewizor. Jedna z prywatnych stacji telewizyjnych nadaje wtedy cieszący się ogromną popularnością noworoczny program rozrywkowy: 6-godzinne połączenie kabaretu i *„Jasia Fasoli"* – zlepek gagów, które nawet obcokrajowiec niemówiący po japońsku jest w stanie zrozumieć; czy jednak będzie się przy tym dobrze bawił, to już kwestia indywidualna. Poczucie humoru Japończyków jest bowiem dość specyficzne, ale to już temat na osobny artykuł. Większość jednak, zamiast kabaretu, wybiera transmisję koncertu noworocznego *Kouhaku Uta Gassen* trwającego ponad 4 godziny, podczas którego artyści wyróżnieni zaproszeniem przez państwową telewizję NHK rywalizują ze sobą podzieleni na dwie drużyny, z których ta zwycięska wybierana jest przez widzów i sędziów w studio.

Kolejnym, bardzo charakterystycznym elementem żegnania starego roku jest buddyjska tradycja *Joya no kane*, wybijania 108 uderzeń świątynnym dzwonem. Dlaczego właśnie tylu? Liczba 108 symbolizuje obecne w wierzeniach buddyjskich 108 pokus ziemskich, które przynoszą ludziom cierpienie. Bicie w dzwony ma oczyścić ludzkość z tych pragnień w nadchodzącym roku. A zatem tradycyjnie dzwony świątynne wybijają 107 razy 31 grudnia i raz po północy.

Oczywiście młodzi ludzie, zwłaszcza w dużych miastach, coraz częściej domagają się nieco bardziej rozrywkowego powitania Nowego Roku, ale i tak w większości przypadków kończy się to na pójściu do świątyni, a szczytem ekstrawagancji jest nieco głośniejsze pożegnanie starego roku z szampanem w ręku na ulicach dzielnicy Shibuya (z którego to wydarzenia można obejrzeć w internecie filmiki z wielu lat). Jest to niezwykle dynamiczne zjawisko, sławne skrzyżowanie w Shibuya zalane zostaje tłumem ludzi, który potrafi nierzadko wypełnić każdy zakamarek, łącznie ze słupami, pomnikiem Hachiko i daszkami. Legenda miejska jednak głosi, że autorami takich ekstremalnych wybryków są raczej spragnieni mocniejszych wrażeń turyści.

No dobrze, przejdźmy do sedna, czyli do noworocznej uczty. Japońskie potrawy noworoczne to poważna sprawa i przykłada się do ich przygotowania wiele uwagi. Jedną z najważniejszych potraw jest makaron soba. Nie brzmi to zbyt wyjątkowo, biorąc pod uwagę, że jest to danie obecne w codziennym życiu Japończyków. Jednak zjedzenie go w Nowy Rok jest bardzo ważne i symbolizuje długie życie, a niektóre źródła podają, że przegryzienie nitek makaronu oznacza zerwanie ze starym rokiem. Równie ważne, jeśli nie najważniejsze, jest *Osenchi ryori*, czyli kilka potraw w małych ilościach zapakowanych w pudełko *jūbako*, bardziej elegancką wersję tradycyjnego bento. Każde danie ma tu swoje znaczenie i nie powinno zostać pominięte. Czarna fasola *kuromame*, na przykład, symbolizuje zdrowie i siłę do pracy w nadchodzącym roku; *tazukuri*, czyli sardynki gotowane w sosie sojowym, mają przynieść dobre plony; a *kurikinton*, czyli słodkie pyzy zrobione z kasztanów, których kolor przywodzi na myśl złoto, symbolizują powodzenie w finansach. Noworoczny posiłek nie mógłby się obyć bez *mochi*, czyli klejącej kulki ryżowej, której reputacja co roku narażona jest na



Fot. Natalia Kitamura



szwank po informacjach o śmiertelnych zadławieniach podczas raczenia się tym przysmakiem, zwłaszcza wśród (głównie samotnych) osób starszych oraz dzieci.

Nie jest to jednak jedyny kłopot, który może nas spotkać pod koniec roku. Możemy mieć bowiem sporo problemów, jeśli nie uporządkowaliśmy swoich spraw administracyjnych i bankowych, ponieważ większość instytucji publicznych oraz wszystkie banki są na przełomie roku nieczynne przez kilka dni. Nie będziemy mieć za to problemu z wydaniem pieniędzy, gdyż wszystkie bankomaty, poza pocztowymi, działają, a w sklepach zaczyna się szał noworocznych wyprzedaży. Ogromną popularnością cieszą się wówczas *Fukubukuro* (*Lucky Bag*), torby wypełnione losowo wybranymi rzeczami z danego sklepu (np. miksem kosmetyków lub ubrań) sprzedawane w bardzo promocyjnej cenie, znacznie taniej niż rzeczywista wartość wszystkich rzeczy w torbie. Haczyk polega na tym, że *Fukubukuro* są szczelnie zamknięte i nie możemy przed zakupem sprawdzić, co znajduje się w środku.

Fot. Jacek Kostrzewski

Najważniejszym elementem obchodów Nowego Roku jest jednak wizyta w chramie shintoistycznym, tradycyjnie odbywająca się 1 stycznia. Kolejki do chramów spotyka się aż do połowy lutego, a wszystko dlatego, że wiele osób decyduje się odwiedzić nie tylko te lokalne w miejscu zamieszkania, lecz także te bardziej znane lub powiązane z rodzinną tradycją, np. przy domu rodzinnym. Najistotniejszym elementem tej wizyty, poza oczywiście oddaniem czci bogom, jest zwrot starego talizmanu *omamori*, tradycyjnie palonego później przez mnichów, i zakup nowego; oraz wylosowanie *omikuji*, wróżby na nadchodzący rok. Jeśli jest dobra, zabieramy ją ze sobą do domu lub nosimy w portfelu; jeśli nie, przywiązujemy do specjalnego sznurka lub gałęzi drzewa w chramie, aby zostawić złą wróżbę za sobą. Jeśli natomiast ma się jakieś życzenie na rozpoczynający się rok, można zakupić *Darumę*, okrągłą figurkę brodatego bóstwa bez oczu, któremu domalowuje się jedno z nich podczas wypowiadania życzenia. Jeśli się ono spełni, domalowuje się mu drugie oko, a jeśli nie, figurkę należy spalić podczas przygotowań do obchodów kolejnego Nowego Roku. I tak oto najedzeni smakołykami, uzbrojeni w talizman i przepowiednię, Japończycy w drugim tygodniu stycznia wracają do pracy.



Fot. Natalia Kitamura

Pomimo różnic kulturowych, braku śniegu w Tokio i temperaturach rzadko spadających tu poniżej zera (nie mówimy tu oczywiście o północnej części kraju) magia grudniowych świąt jest w Japonii bardzo wyraźnie wyczuwalna. W końcu najważniejsi w tym wszystkim są ludzie, z którymi możemy dzielić się ciepłem gwiazdkowych spotkań. A zatem: Meri kurisumasu, akemashite omedetō gozaimasu, ho, ho ho!

HANZŌ HATTORI
NIEUSTRASZONY DEMON

Dawid „DaeL" Biel

Jeszcze za życia krążyły o nim dziwne opowieści. Jedni mówili, że widzi przyszłość i potrafi znaleźć się w dwóch miejscach jednocześnie. Inni twierdzili, że może być niewidzialny i samą siłą woli przenosi przedmioty na odległość. Przydomek „Demon" nadano mu jednak nie za mityczne, nadludzkie wyczyny, ale ze względu na jego spryt, zaciekłość i brak lęku.

Hanzō Hattori urodził się około 1542 roku, u schyłku Sengoku-jidai, ery „walczących prowincji". Były to w historii Japonii czasy wyjątkowo niespokojne, w których cesarze odgrywali rolę wyłącznie ceremonialną, a shogunowie osłabli na tyle, iż nie byli w stanie powstrzymywać wojowniczych zapędów daimyō – lokalnych władców feudalnych. Yasunaga Hattori – ojciec nazwanego później „demonem" chłopca – był samurajem pozostającym w służbie rodu Matsudaira (którego główna linia, począwszy od 1566 roku, miała obrać nowe miano – Tokugawa). Świadom, że syn pójdzie w jego ślady, samuraj rozpoczął szkolenie małego Hanzō, gdy ten miał zaledwie osiem lat.

SZKOLENIE

Ale czy na pewno to ojciec odpowiadał za trening syna? Nie wszyscy się z tym zgadzają. Prowincja Iga, w której swą siedzibę miał ród Hattori, słynęła z wojowników skłonnych do podejmowania działań naginających kodeks honorowy bushidō – zwiadowców, szpiegów, sabotażystów, zabójców. To właśnie tam (a także w prowincji Koga) narodziła się legenda ninja. Historycy do dziś spierają się o źródło tej legendy. Jedni są przekonani, że od XII wieku istniały w Japonii klany wyspecjalizowanych w sabotażu najemników określanych mianem *shinobi-no mono* lub krótszą nazwą *ninja*. Inni twierdzą, że shinobi byli częścią normalnego wojska, szpiegami i zwiadowcami, a opowieści o specjalnych klanach i wykonywaniu działań najemniczych to efekt dużo późniejszej mitologizacji zjawiska. Pewne jest jednak to, że Hanzō swoimi działaniami dołożył kamyczek do powstania legendy shinobi. Bo nie było w całej historii Japonii drugiego człowieka, który tak doskonale pasowałby do tego, co dzisiaj rozumiemy pod pojęciem ninja.

Już jako 12-latek Hattori miał władać włócznią yari z wprawnością i siłą dorosłego samuraja. Był szybki, zwinny i diabelsko sprytny. A poznawszy tak wcześnie metody walki samurajów, gotów był na nadchodzącą wielką wojnę...

KONIEC SENGOKU

Suweren Hattorich, Motoyasu Matsudaira (wkrótce przyjął miano Ieyasu Tokugawa), zawarł sojusz z ambitnym daimyō rodu Oda – Nobunagą. Ten potężny pan feudalny, pod pozorem wsparcia dla shoguna, chciał zjednoczyć i scentralizować państwo. Przeciw ambitnemu generałowi z rodu Oda wystąpiła szeroka koalicja składająca się zarówno z wielkich rodów Takeda, Hōjō, jak i potężnych buddyjskich klasztorów. A skoro sam Ieyasu Tokugawa wspierał Nobunagę, musieli to zrobić również samuraje rodu Hattori.

Pierwszą bitwą, w jakiej wziął udział 16-letni wówczas Hanzō, był zakończony sukcesem nocny szturm na zamek Udo. Ale nie to wydarzenie przyniosło sławę młodemu samurajowi. O Hanzō usłyszano cztery lata później, gdy uratował uwięzionych w zamku Kaminogo żonę, córki i syna Tokugawy. Jak wieść niesie, twierdzę zdobył metodami nielicującymi ze sztywnymi regułami prowadzenia wojny przez samurajów, gdyż uczynił to, wkradając się do niej potajemnie i udając jednego z obrońców. Prawdopodobnie już wtedy pojawiły się pierwsze legendy na temat Hanzō. Wtedy też nadano mu pasujący do nietypowych umiejętności przydomek: Oni no Hanzō – Demon Hanzō.

Jako samuraj brał udział w licznych bitwach u schyłku ery Sengoku, zarówno tych zakończonych sukcesem, jak bitwa nad rzeką Ane (9 sierpnia 1570), jak i w katastrofalnych porażkach, takich jak bitwa pod Mikatagahara (25 stycznia 1573), w której siły Takedów rozgromiły Tokugawę. Ale co ciekawe, to właśnie to ostatnie starcie przyniosło samurajowi największą sławę. Podczas bitwy zdołał bowiem schwytać jednego ze szpiegów Takedy, który zdradził dalsze plany swego dowódcy. Dlatego, gdy zagony przeciwnika próbowały wedrzeć się do prowincji Tōtōmi, Hanzō przy pomocy zaledwie 30 ludzi zdołał je zatrzymać na rzece Tenryū.

STRONNIK TOKUGAWY

W 1573 roku, wraz ze śmiercią Shingena – głowy rodu Takeda – okres Sengoku dobiegł końca. Oda Nobunaga wygnał shoguna Yoshiakiego Ashikagę i zniszczył potężne klasztory buddyjskie (w tym przyczynił się do obalenia militarnej potęgi mnichów yamabushi) będące źródłem oporu wobec scentralizowanej władzy, w ten sposób obejmując rządy nad zjednoczoną Japonią. Nie ucichły jednak wszystkie konflikty zbrojne, a Hanzō Hattori dwukrotnie znalazł się wśród przeciwników shoguna, broniąc prowincji Iga przed zakusami Nobukatsu – syna Nobunagi. Zawsze dochowywał jednak wierności swojemu bezpośredniemu suwerenowi – Ieyasu Tokugawie. Był z nim w tak zażyłych relacjach, że nawet trafił do piosenki ludowej o trzech najwierniejszych stronnikach przyszłego shoguna.

Daimyō Tokugawa ma dzielną drużynę.
Hanzō Hattori to Hanzō co nie zna strachu,
Hanzō Watanabe to Hanzō z włócznią,
Gengo Atsumi to Gengo kat.

Z tego okresu pochodzi też jedna z najciekawszych opowieści ilustrujących umiejętności oraz spryt Hanzō. Wszystko zaczęło się od tego, że Ieyasu Tokugawa chciał na własne oczy przekonać się, czy Demon rzeczywiście dysponuje nadludzkimi umiejętnościami. Gdy znajdowali się przy rzece, złapał samuraja za kark i wciągnął go pod wodę. Hanzō, mimo nagłego ataku, nie szarpał się ani nie szamotał, dlatego po krótkiej chwili to Tokugawa musiał wypłynąć na powierzchnię, z trudem łapiąc oddech. Hanzō wypłynął po nim, spokojny i niewzruszony. Generał zaczął wypytywać, jak długo wojownik potrafi przebywać pod wodą. Ten spokojnie odpowiedział, że do dwóch dni, po czym ponownie dał nurka do rzeki i zniknął z oczu obserwatorów. Po kilku godzinach Ieyasu Tokugawa i jego świta pomyśleli, że Hanzō nie żyje. Zaczęli więc wołać jego imię. Ku ich zdziwieniu uśmiechnięty Demon nagle wypłynął na powierzchnię. A w ręce trzymał miecz należący do Tokugawy. Jak się okazało, kiedy wszyscy obserwowali powierzchnię wody, Hanzō popłynął

w dół rzeki, wyszedł na brzeg, ukradł niepilnowany miecz generała i schował się za skałą. Do rzeki wrócił dopiero wtedy, gdy usłyszał, że go wołają.

DOWÓDCA SZPIEGÓW

Gdy w 1582 roku shogun Oda Nobunaga został zdradzony przez generała Akechi Mitsuhide i otoczony w świątyni Honno-ji w Kioto, gdzie popełnił samobójstwo, spryt Hanzō znowu się przydał. Ieyasu Tokugawa obozował pod Osaką, gdy dotarła do niego wiadomość o śmierci shoguna i zdradzie. Hanzō zaproponował generałowi, że zmyli ewentualnych zabójców i przeprowadzi go tajnymi górskimi drogami przez prowincję Iga. Inny członek świty Tokugawy – Anayama Beisetsu – oponował. Ostatecznie generał przystał na propozycję Demona. Hanzō przeprowadził Ieyasu Tokugawę bezpiecznie, podczas gdy sojusznicy Akechi Mitsuhide wybili resztę świty generała podróżującą pierwotną drogą. Gdy Tokugawa dotarł w końcu do prowincji Mikawa, sam rozpoczął zbieranie armii, by zająć miejsce zmarłego shoguna. Hanzō otrzymał zwierzchnictwo nad 200-osobowym oddziałem ludzi, których miał szkolić w technikach szpiegostwa i sabotażu. Dla podkreślenia statusu wojownik otrzymał także świtę złożoną z 30 yoriki – przybocznych samurajów, którzy zazwyczaj towarzyszyli daimyō lub generałom.

Demon Hanzō służył swojemu panu przede wszystkim jako arcyszpieg, a także dowódca gwardii przybocznej, ale – jak mówią legendy – trudnił się też konstruowaniem wymyślnych broni. Miał być rzekomo pomysłodawcą stworzenia okrętu wyposażonego w koła zębate, które rozrywały na strzępy chcących dostać się na pokład lub uszkodzić kadłub sabotażystów. U boku Ieyasu, Hanzō wziął też udział w całym szeregu bitew. Ze względu na tajną rolę jako odgrywał – a trudnił się atakami na linie zaopatrzeniowe i porywaniem ludzi, by zasięgnąć języka – nie przetrwały żadne konkretne informacje o jego wyczynach. Możemy tylko domniemywać, że Demon musiał być diabelnie skuteczny, bo w końcu po śmierci Toyotomi Hideyoshiego, z pomocą rosnących szeregów szpiegów i sabotażystów, Ieyasu Tokugawa zdołał w 1600 roku zdobyć pełnię władzy. Trzy lata później objął oficjalnie urząd shoguna, rozpoczynając trwający ponad 250 lat okres dominacji rodu Tokugawa, charakteryzujący się stabilizacją, pokojem, ale również izolacją kraju.

Hanzō nie zobaczył jednak triumfu swojego przyjaciela. Najprawdopodobniej zmarł cztery lata wcześniej, po dobrowolnym zesłaniu do świątyni Sainenji. Powodem, dla którego opuścił swego suwerena, był rozkaz, którego Hanzō wypełnić nie potrafił. Demon miał zostać kaishakunin, czyli odcinającym głowę asystentem podczas seppuku (rytualnego samobójstwa) Nobuyasu Tokugawy, który dopuścił się zdrady wobec swego ojca, Ieyasu. Hanzō przez całe swoje życie naginał samurajski kodeks honorowy i dopuszczał się podstępów, ale nie mógł patrzeć na śmierć członka rodziny, której poprzysiągł wierność. Usłyszawszy o tej odmowie, Ieyasu nie uniósł się jednak gniewem. Stwierdził tylko, że nawet Demon ma prawo uronić łzę.

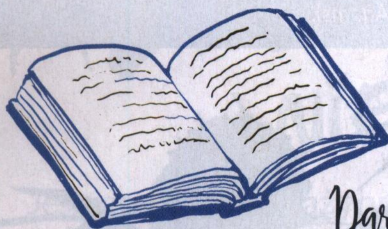
Bibliografia:

Historical Hanzō Hattori, Ninja of Iga *(Stephen K. Hayes);* ***Ninja, Unmasking the Myth*** *(Stephen Turnbull);* ***Ninja AD 1460-1650*** *(Stephen Turnbull);* ***Ninja. Niewidzialni zabójcy*** *(Andrew Adams).*



Rys. Darek Styrna

BAJKI DZIADKA DARKA



Dariusz Styrna

ABY ZROZUMIEĆ, KIM BYŁ JIRAIYA, NALEŻY COFNĄĆ SIĘ DO CZASÓW, GDY NIE BYŁO GO JESZCZE NA ŚWIECIE. DO DNI, GDY WĄŻ DEMON POSTANOWIŁ OPANOWAĆ CAŁĄ JAPONIĘ. A DO PLANU PODSZEDŁ Z IŚCIE WĘŻOWYM SPRYTEM. UDAŁ SIĘ DO PROWINCJI ECHIGO, GDZIE PANOWAŁ KLAN TSUKIKAGE, I WYCZEKAŁ CHWILI, GDY PANUJĄCY DAIMYO MIYUKINOSUKE WYBRAŁ SIĘ W TOWARZYSTWIE SWOICH SAMURAJÓW NA KONNĄ PRZEJAŻDŻKĘ. I WTEDY GO ZAATAKOWAŁ...



Rys. Darek Styrna

JIRAIYA GOKETSU MONOGATARI

Widok monstrualnego węża tak wystraszył książęcą świtę, że większość wasali po prostu uciekła. A co dopiero, gdy potwór zabił książęcego rumaka i zwalił władcę na ziemię... Pewnie daimyo zginąłby niesławną śmiercią, gdyby na drodze nie pojawił się młody samuraj. Ten, nie zastanawiając się, sięgnął po miecz i zanim potwór zdążył się zorientować, pociął go na plasterki.
– Komu zawdzięczam swe życie? – spytał Miyukinosuke, podnosząc się z trudem na nogi.
– Jestem nic nieznaczącym roninem – odparł młodzieniec z czołem przyciśniętym do ziemi. – Dziękuję bogom, że mogłem cię, panie, uratować.
– Doceniam twoją skromność. Zasłużyłeś na nagrodę.
– Wybacz, o dostojny, ale nie zrobiłem tego dla zysku.
– Doceniam i to. Pozostaniesz przy mojej osobie, jako hatamoto. Zdradź mi jeszcze swoje imię.
– Jestem Orochimaru...
I tak to sprytny demon został przy księciu, zyskując jego zaufanie i stając się jego doradcą. Władca nawet się nie spodziewał, że tą decyzją skazał na zagładę zarówno swój klan, jak i sprzymierzone z nim rody Ogata i Matsuura.
Minęło niewiele czasu, a drogą intryg, zdrad, kłamstw i oszustw nowo przyjęty dworak doprowadził swego pana do szaleństwa, na skutek czego zginęli wszyscy krewni rodu Tsukikage, natomiast Orochimaru został adoptowany i ustanowiony jedynym dziedzicem klanu. Wtedy to demon zabrał się do niszczenia innych rodzin...
Traf chciał, że w tych dniach w rodzinie Ogata urodził się dawno oczekiwany dziedzic. Chłopczyk był tak silny i pełen werwy, że mimo iż nadano mu imiona Shuma Hiroyuki, nie mówiono o nim inaczej niż Jiraiya, czyli „Młody Grom". Niedługo zaś potem małżonka księcia Matsuura powiła dziewczynkę.
Na mocy umowy obydwa maluchy miały się kiedyś pobrać, by połączyć krew obu rodów. I tak by się pewnie stało, gdyby nie intrygi Orochimaru. Obawiając się obu klanów, Orochimaru zarzucił im przed obliczem shoguna zdradę i wywołał wojnę domową, która starła lenna obu rodzin z mapy cesarstwa. Wąż demon szybko przejął samurajów przegranych klanów, dzięki czemu jego siły zbrojne stały się równe siłom shoguna.
Nie dopilnował tylko jednego. Gdy jego armia wdarła się do zamku Ogata, wierny samuraj wyniósł z płomieni dziedzica rodu i zniknął z dzieckiem w ciemnościach nocy. Podobnie uniknęła śmierci dziewczynka z rodu Matsuura.
Młody Ogata, nieświadom swoich korzeni, rósł na potęgę, pilnie trenując pod okiem swego opiekuna, którego uważał za ojca. Wkrótce stał się ekspertem w walce mieczem, włócznią i w strzelaniu z łuku. W końcu jednak nadeszła chwila, w której samuraj postanowił powiedzieć mu prawdę.
– Posłuchaj – powiedział, gdy siedli razem przy wieczornym posiłku. – Stary już jestem i nie wiem, jak długo pożyję. Czas, byś poznał tajemnicę, która jest fatum twojego życia.
– Jaką tajemnicę, ojcze?
– Nie nazywaj mnie więcej tym mianem. Byłbym najszczęśliwszym z ludzi, gdybym miał takiego syna, ale nie jestem twoim rodzicem – tu starzec ukląkł i uderzył czołem o ziemię. – Jesteś moim daimyo i dziedzicem rodu Ogata z prowincji Echigo, a nazywasz się Ogata Shuma Hiroyuki...
Opowiedział młodzieńcowi wszystko o zdradzie Orochimaru, upadku rodu i o tym, jak został uratowany. Słońce ukazało się już nad horyzontem, gdy samuraj ze łzami w oczach kończył swoją opowieść. Chłopak siedział w milczeniu. W końcu nie co dzień dowiadujesz się, że jesteś księciem. Od tej pory nie myślał już o niczym innym, jak tylko o tym, by odbudować świetność rodu i dokonać zemsty.
Wędrując po kraju, młodzieniec zbierał wszelkie potrzebne mu informacje. Pewnego dnia obaj mężczyźni zostali zaatakowani przez bandę rozbójników. Stary samuraj, chcąc osłonić swego młodego pana

przed śmiertelnym ciosem, zginął w nierównej potyczce, a sam Jiraiya zmuszony był się poddać.
– I co mam z tobą zrobić, dzieciaku? – spytał go herszt bandy. – Nic nie masz. Ot, znoszone kimono i poślednej jakości miecze. Co możesz mi zaoferować?
– To, co wiem, jest nie do pogardzenia – Młody Grom dumnie uniósł głowę. – Otrzymałem wykształcenie, które pozwala mi udawać mnicha, samuraja czy wieśniaka. Potrafię również pisać i czytać...
– No proszę! – herszt aż gwizdnął przez zęby. – A to nam się egzemplarz trafił! Jeśli chcesz zostać z nami, musisz jednak przysiąc, że nie będziesz się mścił za śmierć swojego starego towarzysza. Uznaj to za... wypadek. W zamian darujemy ci życie i będziemy traktować jak swojego. Przyjmujesz warunki?
Jiraiya wiedział, że nie ma wyjścia, toteż przystał na postawione mu warunki. Nie minęło wiele czasu, a jego umiejętności i diaboliczny spryt sprawiły, że stał się zastępcą herszta, a po jego śmierci stanął na czele bandy. Jego imię zaczęło budzić grozę wśród bogaczy i kupców, potrafił bowiem włamywać się do najlepiej strzeżonych miejsc i bezszelestnie znikać w mroku.
Pewnego razu doniesiono mu o bogatym starcu mieszkającym na zboczu niebosiężnych gór. Nasz bohater postanowił go obrabować. Przebrany za wędrownego mnicha ruszył w drogę. Śnieżna zadymka zmusiła go do szukania schronienia w małej gospodzie, gdzie schroniła się również bogata dama, będąca w drodze do tego samego staruszka, którego szukał Młody Grom. Razem zjedli skromną kolację, po czym udali się spać do swoich pokoi. Jednak bogactwa, jakimi otaczała się dama, nie dawały Jiraiyowi spokoju. Złodziejska żyłka sprawiła, że zakradł się do komnaty zajmowanej przez kobietę, wyciągnął nóż i dźgnął opatulony kołdrami kształt. Jednak ostrze uderzyło w pustkę. Kobieta przybrała postać starca, który bez trudu odebrał chłopakowi ostrze, połamał je jak suchą słomkę i spokojnie usiadł na tatami.
– Kim jesteś, czcigodny?! – Jiraiya czujnie przywarował, gotów w każdej chwili do ucieczki. – Pewnie jednym z legendarnych senninów, o jakich mówią legendy? Wygrałeś póki co, ale uprzedzam, że nie weźmiesz mnie żywcem!
– Głupi dzieciaku! Mógłbym cię zabić jednym palcem, nie ruszając się z miejsca i nie przerywając posiłku! – zarechotał złośliwie staruszek. – Ale masz rację. Jestem Senso Dojin i, jak słusznie się domyśliłeś, jestem senninem. Specjalnie postarałem się, by plotka o bogatym staruszku trafiła do ciebie, licząc na twoją chciwość.
– Czego ode mnie chcesz?!
– Posłuszne są mi żywioły i żabia magia. Widzę w tobie potencjał na bohatera, mimo tej nieuczciwej profesji, jaką uprawiasz...
– Błagam, o czcigodny! – chłopak wyczuł nagle ulotną szansę na spełnienie swoich marzeń o zemście. – Naucz mnie swej sztuki!
– Tak się stanie – starzec kiwnął głową. – Lecz pod jednym warunkiem.
– Zrobię wszystko, co każesz!
– Nigdy i pod żadnym pozorem nie wykorzystasz tych nauk przeciwko biednym i skrzywdzonym przez los...
– Przysięgam!
I tak Młody Grom został uczniem Starca z Gór. Nie liczył mijającego czasu, gdyż był owładnięty chęcią osiągnięcia mistrzostwa. Nauczył się władać żywiołami, żadna z tradycyjnych broni nie była dla niego tajemnicą. Najcenniejszą jednak wiedzą była żabia magia. Potrafił zmusić do posłuchu wszelkie płazy, od tych najmniejszych, po gigantyczne, magiczne ropuchy, które mogły przenosić wielkie ciężary, pokonywać rwące rzeki i wspinać się po górskich ścianach. Sam zresztą też mógł przybrać postać żaby i kontrolować jej rozmiar.
– Nie potrafię cię nauczyć niczego więcej, mój młody uczniu – powiedział pewnego dnia Senso Dojin. – Ale pamiętaj o złożonej przysiędze. Nigdy nie skrzywdzisz biedaka. No, chyba że będzie to zbój, który zasłuży sobie na karę.
– Będę pamiętał, nauczycielu – uśmiechnął się Jiraiya. – Ale czy zakaz dotyczy również przywrócenia świetności mojego rodu?
– Oczywiście, że nie mogę ci tego zabronić – westchnął starzec. – Lecz przyjmij jeszcze jedną radę. Poszukaj sojusznika. Kogoś, kto zna magię ślimaka.
– Ślimaka?!
– Milcz i słuchaj! – warknął sennin. – Żaba nie pokona węża, który jest jej naturalnym wrogiem. Czy znasz grę jan-ken-pon?
– To przecież gra dla dzieci. Nożyce tną papier, papier przykrywa kamień, kamień tępi nożyce...
– To działa tak samo. Wąż pożera żabę, żaba pożera ślimaka, ślimak straszy węża.
– Rozumiem, czcigodny...
Młody Grom zszedł z gór i ponownie stanął na czele swojej bandy. Tak jak obiecał, rabował tylko bogatych, a biednych wspomagał. Od teraz niejeden nędzarz znajdował rano pod poduszką monety i niejeden kupiec wypłakiwał oczy na widok opróżnionego skarbca...

Przenieśmy się teraz w zupełnie inne strony, gdzie sława młodego watażki jeszcze nie dotarła. U górskich podnóży mieszkała młoda dziewczyna wychowana przez pewne starsze małżeństwo. Ani ona, ani miejscowi nie wiedzieli, że była adoptowana. Tsunade, bo tak miała na imię, była wzorem dobrego wychowania i pracowitości. Gdy dorosła, stała się też obiektem zalotów wszystkich młodzieńców z okolicy. Pewnego dnia pomogła staremu ślepcowi, który nie potrafił przejść przez rzekę po śliskich kamieniach. Gdy chciała iść dalej, ten chwycił ją za rękę.
– Pragnę ci coś ofiarować, moje dziecko – powiedział, a jego oczy pojaśniały jak dwa słońca.
– To niepotrzebne...
– Pójdziesz ze mną. To, co chcę ci dać, to znój, ból i cierpienie, ale tylko to pozwoli ci spełnić twoje przeznaczenie.
– Ale moi rodzice...
– Porozmawiam z nimi. Zapewniam, że nie będą mieli nic przeciwko temu.
I tak też się stało. Staruszkowie ze łzami w oczach podziękowali przybyszowi i uściskali dziewczynę.
– Bogowie czuwają nad tobą. Wiedz, że nie jesteś naszą córką, jesteś Tsunade no Matsuura, uratowaną z płonącego zamku twoich rodziców, zabitych przez Orochimaru. Bogowie pozwolili nam cieszyć się długo twoim towarzystwem, ale czas rozstania nadszedł, gdy odnalazł cię ten szlachetny sennin.
– Nie rozumiem!
– Zrozumiesz. Przeznaczenia nie można oszukać. A twoim przeznaczeniem jest pomścić swój ród.
I tak Tsunade po latach nauki poznała leczniczą wiedzę swego mistrza, nauczyła się walczyć i do perfekcji opanowała tajemnice magii ślimaka.
– Ta wiedza – pouczał ją nauczyciel – pozwoli zwalczyć wężową magię wroga. Jednak strzeż się magii ropuchy, która jest wrogiem ślimaka.
– Jak, mistrzu?
– To proste. Pomyśl tylko.
– Muszę... – dziewczyna zamyśliła się głęboko. – Wiem! Muszę zjednać sobie żabę. Razem stworzymy parę nie do pokonania...
– Brawo, moje dziecko.
Bogata w wiedzę i tajemne umiejętności dziewczyna ruszyła w drogę. Los przygnał ją na tereny, gdzie nie mówiło się o nikim innym, tylko o Jiraiyu. Na Tsunade jednak sława rozbójnika nie zrobiła wrażenia. Napadu się nie obawiała, a wyczyny bohatera zwyczajnie uważała za głupie.
Jak łatwo się domyślić, wkrótce została napadnięta na szlaku. Z całą bandą bez problemu dała sobie radę i nawet się nie zasapała. Dopiero gdy na jej drodze stanął rosły drągal, z przemiłym jak na zbója uśmiechem, trafiła kosa na kamień. W pewnym momencie zniecierpliwiona przedłużającym się starciem Tsunade przybrała postać wielkiego ślimaka i usiłowała zmiażdżyć niesfornego przeciwnika. Ten jednak odskoczył zaintrygowany...
– Ślimacza magia! Kto cię tego nauczył, dziewczyno?!
Tsunade, nie tracąc czasu na odpowiedź, zmieniła się z powrotem w człowieka i przebiegła rwący nurt pobliskiej rzeki, jakby to była ubita droga.
– I co teraz?! – krzyknęła kpiąco.
Uśmiech znikł z jej twarzy, gdy chłopak przybrał postać gigantycznej ropuchy i jednym skokiem przebył nurt rzeki.
– Żabia magia! – wystraszyła się dziewczyna. – Kim ty jesteś?
– Nazywają mnie Jiraiya. Usiądź i pogadajmy – zaproponował pojednawczo młodzieniec.
Jak należało się spodziewać, Tsunade przystała do oddziału. Co było dalej, również nietrudno odgadnąć. Oboje byli młodzi i oboje byli samotni. Nic dziwnego, że ich serca połączyło uczucie. Jednak gdy Jiraiya zaproponował dziewczynie małżeństwo, stanowczo odmówiła.

– Nie jestem panią swego losu ukochany – wyznała ze łzami. – Muszę spełnić swój obowiązek względem nieżyjących rodziców...
– O czym ty mówisz?!
– Masz mnie za prostą dziewczynę, a tymczasem... – i tu Tsunade opowiedziała wszystko o tragedii swego rodu.
– To dziwne... – Jiraiya zasępił się i ruszył w mrok nocy. – Muszę to przemyśleć – mruknął.
Nie wracał tak długo, że zaniepokojona Tsunade wyruszyła na poszukiwania. Znalazła go siedzącego na urwisku i wpatrującego się we wschodzące słońce.
– Czy jesteś na mnie zły?
– Zły? Raczej wzruszony. Pojąłem, że nasze spotkanie i łącząca nas miłość nie są przypadkowe. Bo widzisz, ktoś, kogo mają za rozbójnika wielkich dróg, to w rzeczywistości Ogata Shuma Hiroyuki, dziedzic rodu Ogata sprzymierzonego z klanem Matsuura...
Jiraiya opowiedział wszystko Tsunade, a ona słuchała go, nie mogąc uwierzyć, że los zetknął ze sobą dwójkę mścicieli, mających jednego wroga i wspólne plany odbudowy dobrego imienia swych rodów. Zjednoczeni wspólnymi marzeniami pobrali się i wkrótce zaczęli tworzyć swoją własną armię. Z biegiem czasu ich siły stały się tak pokaźne, że lokalni daimyo zaczęli prosić o ich pomoc w trakcie lokalnych wojen. Jednym z takich władców był książę Inukage – możnowładca powiązany z dworem shoguna i krewny cesarza.
Jiraiya przyjął jego propozycję tym chętniej, że w konflikt zamieszany był sam Orochimaru ze swymi sojusznikami. Wąż demon umyślił sobie, że ślub z jedyną córką księcia Inukage otworzy mu drogę do tronu. Gdy wybuchła wojna, Orochimaru nie wierzył własnym oczom. Cała jego wężowa magia była niwelowana przez połączone siły żaby i ślimaka.
Zdesperowany Orochimaru postanowił więc porwać piękną córkę księcia, Tagoto Inukage. Dziewczynie szczęśliwym zbiegiem okoliczności udało się jednak uciec i znaleźć schronienie w klasztorze, w którym akurat gościł Jiraiya z oddziałem. W tej sytuacji Wąż Demon uznał, że otwarty konflikt nic nie da. Zwłaszcza w miejscu chronionym magią ślimaka. Postanowił zatem uciec się do podstępu. Stosując techniki, które czyniły go niewidzialnym, zakradł się do klasztoru i... otruł Jiraiya swoim jadem...
I w tym momencie nasza opowieść dobiegłaby końca, gdyby nie to, że silny i dobrze wytrenowany organizm Młodego Groma nie poddał się działaniu trucizny bez walki. Jego stan nie był jednak dobry – Jiraiya balansował na krawędzi śmierci. Nie pomagała mu ani magia, ani medyczne umiejętności Tsunade. W końcu stary uzdrowiciel obejrzał konającego bohatera i orzekł, iż pomóc może mu jedynie antidotum wytwarzane w klasztorze na szczytach Himalajów.
– Jednak to tygodnie drogi stąd – dodał smutno.
– Ile czasu nam pozostało? – spytała przez łzy Tsunade.
– To wiedzą tylko bogowie. Ale myślę, że jeśli dotrwa do wieczora, to będzie cud.
Tsunade poinformowała o wszystkim zgromadzonych uczniów i przyjaciół. Zapanował smutek. Jednak w momencie gdy wszyscy już stracili nadzieję, nagle uniósł głowę najmłodszy z nich, chłopak o imieniu Rikimatsu.
– Błagam o wybaczenie, ale być może nie wszystko jeszcze stracone. Mój pan uczył mnie biegać po chmurach. Uczyłem się też u tengu, jak przemierzać niebo. Jeśli moja pani pozwoli, spróbuję dostarczyć antidotum przed wieczorem.
– Ruszaj zatem w drogę, szkoda każdej chwili! – krzyknęła Tsunade.
– Zrobię wszystko, co w mej mocy! – to powiedziawszy, Rikimatsu zniknął.
Czas płynął, tymczasem Tsunade wszystkimi możliwymi sposobami starała się utrzymać Jiraiya przy życiu. W końcu, gdy słońce zaczęło opadać za horyzont, skóra Jiraiya przybrała barwę popiołu, a oddech stał się płytki i chrapliwy. Koniec wydawał się bardzo bliski i niechybny...
Wtem, ku zdziwieniu wszystkich, na tarasie pojawił się wysłany po lekarstwo Rikimatsu. Nie było czasu do stracenia. Tsunade czym prędzej wlała antidotum w sine usta Jiraiya. Jego stan był jednak tak zły, że lekarstwo nie zadziałało od razu. Młody Grom walczył o życie całą noc i nikt nie był pewien, jak się to skończy. Ostatecznie jednak waleczny duch i lata treningu zrobiły swoje, nasz bohater powoli, lecz z zacięciem godnym wielkiego wojownika pokonywał działanie jadu, aż w końcu nad ranem, choć wyczerpany, ku zdumieniu wszystkich, otworzył oczy.
Gdy tylko wróciły mu siły i jasność myślenia, Jiraiya szybko uznał, że dalsze zwlekanie nie działa na ich korzyść. Nadszedł czas zdecydowanego działania. Popierany przez licznych towarzyszy rozpoczął proces jednoczenia pod swoimi chorągwiami setek sprzymierzeńców, z którymi zaplanował ostateczny atak. Walka była długa i zacięta, jednak przeznaczenie stało po jego stronie i ostatecznie szala zwycięstwa przechyliła się na korzyść sił Jiraiya i Tsunade. Legendy mówią, że ścięto tysiące głów, z których usypano kopce pod kopytami koni Młodego Groma i Tsunade. A na koniec na drewnianej tacy przyniesiono głowę sprawcy wszelkiego zła – Orochimaru.
Młodzi małżonkowie zanieśli przed tron shoguna prośby o przywrócenie czci ich wygasłych rodów i oddanie im należnego lenna. Po wysłuchaniu władca zadecydował o odrodzeniu rodów Ogata i Matsuura wraz ze wszystkim należnymi im tytułami. Wielkodusznie darował też małżonkom im wcześniejsze występki. Młoda para połączyła oba klany. Otoczeni szacunkiem i podziwem żyli wśród gromadki dzieci, a potem wnuków, którym przekazali całą swoją wiedzę.


Naruto © 岸本斉史 スコット/集英社

POSŁOWIE

Jeśli skojarzyliście występujących tu bohaterów z serialem i mangą *Naruto*, to jest to jak najbardziej właściwe skojarzenie, bo to właśnie z tej starej legendy zaczerpnięto te postacie, obsadzając je m.in. we wspomnianym wyżej tytule.

Historia Jiraiya, zwanego też „japońskim Robin Hoodem", jest tak popularna i posiada tyle wariantów, że nie sposób wszystkich wymienić. Zaprezentowana tutaj wersja oparta jest o dramat kabuki *Jiraiya Goketsu Monogatari* oraz zbiór opowiadań z XIX wieku, autorstwa W. E. Griffisa. Popularny kanon postaci bohatera walczącego o honor rodu i pomagającego biedocie utrwalił 43-tomowy zbiór opowiadań z lat 1839-69.

Obecnie oprócz mangi i anime Jiraiya pojawia się w wielu grach komputerowych i filmach fabularnych. Niejednokrotnie ukazywany jest nie jako „mściciel błękitnej krwi", znający magię ninja, którego zasługi w walce z Wężem Demonem zostają nagrodzone tytułem szlacheckim i nadanym lennem. W wielu wersjach Orochimaru nie jest postacią nadprzyrodzoną, ale uczniem Jiraiya, który po poznaniu magii węża buntuje się przeciw swemu mistrzowi, wstępując na drogę zdrady i zbrodni. Jedna z romantycznych wersji tej legendy twierdzi, że powodem wystąpienia przeciwko swemu mentorowi miała być niespełniona miłość Orochimaru do Tsunade.

Kolejne różnice, z jakimi możecie się spotkać, to pochodzenie „żabiej magii". Według jednych źródeł był to dar ropuchy uratowanej przez Jiraiya ze splotów węża. Notabene to ten właśnie płaz nakazał swemu obrońcy odnalezienie Tsunade, by uzupełnić swój dar „magią ślimaka". Według jeszcze innych źródeł magii żaby i ślimaka nauczył dwójkę uratowanych z pożogi dzieci sam Duch Gór.

Najwięcej różnic pojawia się w epizodzie zatrucia Jiraiya jadem węża. W jednych wersjach zatruciu ulega tylko Młody Grom, w innych także Tsunade. Różnice dotyczą również magicznego antidotum, które ma co najmniej kilkanaście popularnych wariantów. Przy tej okazji pojawia się niejednokrotnie niejaka Ayame, cudem uratowana siostra Jiraiya, której „dziewicza krew" stawia naszych bohaterów na nogi. Typowe deus ex machina.

Różnic oczywiście jest więcej. Jeśli w historii występuje postać księżniczki Tagoto, mamy do czynienia z późniejszą wersją tej legendy. Jeszcze później pojawia się magiczny i oczywiście zagubiony miecz Nakirimaru, czyli jedyny oręż mogący pozbawić Orochimaru życia. W wersjach dla młodego odbiorcy ten artefakt staje się elementem, który pozbawia Węża Giganta magicznej mocy i skruszonego przywraca do łask mistrza. Sam zaś Jiraiya, w towarzystwie małżonki, zmęczony konfliktami tego świata, udaje się w góry, gdzie u boku ukochanej dożywa sędziwych lat.



JAPOŃSKI

Z CHOMIKIEM ALFREDEM





Kawaii lekcja nr 2

Tekst: Monika Szyszka (Matsumi)

Rysunki: Dariusz Styrna

Ogenki desu ka? Jak się macie, niaf, niaf, niaf...? Tym razem nauczę was, jak informować o swoich upodobaniach. No wiecie - fistaszki (to ja!), Japonia, manga, anime, te sprawy... Gotowi?



Anime ga suki desu. **Lubię anime.**

Nani ga suki desu ka. **Co lubisz?**

kawaii uwaga
samogłoski „u" w słowach „suki" i „desu" nie wypowiadamy; mówimy „ski" i „des"

LUBIĘ

Wzór gramatyczny zapytania o upodobania jest bardzo prosty:

Rzeczownik + GA + SUKI DESU.

日本が好きです。

Nihon ga suki desu. **Lubię Japonię.**

日本人が好きです。

Nihonjin ga suki desu. **Lubię Japończyków.**

すしが好きです。

Sushi ga suki desu. **Lubię sushi.**

kawaii uwaga
„ji" czytamy jak polskie „dzi" w słowie „dzida"; „shi" w słowie „sushi" czytamy jak polskie „si" w słowie „siano"

UWIELBIAM

Jeśli lubimy coś bardzo, albo wręcz uwielbiamy, zamiast *suki desu*, powiemy *daisuki desu*:

漫画が大好きです。

Manga ga daisuki desu. **Uwielbiam mangę.**

ラーメンが大好きです。

Rāmen ga daisuki desu. **Uwielbiam rāmen.**

kawaii uwaga
samogłoski „u" w słowie „daisuki" nie wypowiadamy; mówimy „daiski"



Manga ga daisuki desu. Anime mo suki desu. **Uwielbiam mangę. Anime też lubię.**

Arufuredo-san, manga ga suki desu ka. **Alfredzie, lubisz mangi?**

kawaii uwaga
do imion i nazwisk japońskich dodajemy przyrostek -san, jest to sufiks grzecznościowy podobny do naszego „Pan"/"Pani"

kawaii uwaga
„ka" na końcu zdania oznacza znak zapytania, czyli „?"; partykuła „mo" to cząstka gramatyczna, która jest odpowiednikiem naszego „też", przyklejamy ją do rzeczownika zamiast „ga"

NIE LUBIĘ

Jeśli chcemy powiedzieć, że czegoś nie lubimy, możemy to zrobić (delikatnie) przez negację *„suki"*, zmieniając je na *„suki de wa arimasen"*, np.:

ドイツ語が好きではありません。

Doitsugo ga suki de wa arimasen.

Nie lubię języka niemieckiego.

kawaii uwaga
„wa" w negacji piszemy, używając znaku hiragana „ha" は, jest to wyjątek ortograficzny

Można też użyć (mocniejszego) wyrażenia *„kirai desu"*, które znaczy *„nie cierpię"*. Ale uważajcie, bo gdy dodamy *„dai"* i użyjemy formy *„daikirai"*, to będzie już bardzo mocne stwierdzenie, oznaczające nawet *„nienawidzę"*, np.:

ミミズが嫌いです。

Mimizu ga kirai desu. **Nie cierpię dżdżownic.**

早起きが大嫌いです。

Hayaoki ga daikirai desu.

Nienawidzę wczesnego wstawania.



Namazakana ga kirai desu ka. **Nie znosisz surowych ryb?**

Iie, namazakana ga daisuki desu yo. **Nie, uwielbiam surowe ryby!**

COSPLAY NUMERU

COSPLAY WORLD BY RIN & RUNA

Jesteś cosplayerką lub cosplayerem? A czy wiesz, że możesz podzielić się na łamach magazynu *Kawaii* swoją wiedzą, wrażeniami i zdjęciami?! Pisz do nas na adres: kawaii@bauer.pl

Cosplayerki: Cosplay World by Rin & Runa
Postacie: Julius Kingsley (Lelouch Lamperouge) i Suzaku Kururugi
(manga/anime) *Code Geass*
Foto: Focus Felis

Cosplayerki: Cosplay World by Rin & Runa
Postacie: Lacie Baskerville & Jack Vessalius
(manga/anime) *Pandora Hearts*
Foto: Yumikasa Photography

PASTELDISASTER

Cosplayer: Cloudy (Pasteldisaster)
Postać: Madoka Kaname
(anime) *Mahō Shōjo Madoka Magica*
Foto: FocusFelis

SESJE ZDJĘCIOWE

COSPLAYERZY SPĘDZAJĄ WIELE TYGODNI, CIĘŻKO PRACUJĄC NAD KOSTIUMAMI, BY MÓC DUMNIE ZAPREZENTOWAĆ JE PODCZAS KONWENTU. NAJLEPSZYM SPOSOBEM NA UNIEŚMIERTELNIENIE SWOJEGO COSPLAYU JEST UDANA SESJA ZDJĘCIOWA! CO POWINIEN WIEDZIEĆ KAŻDY COSPLAYER PRZED SWOJĄ PIERWSZĄ PRZYGODĄ PRZED APARATEM?

Radzi: Aleksandra „Shappi" Tora

1. Potrenuj pozy i mimikę postaci

Nikt nie rodzi się gotowy do bycia profesjonalnym modelem, więc warto poćwiczyć wczuwanie się w postać w domowym zaciszu. Zapoznaj się z serią, z której pochodzi twoja bohaterka lub bohater, i wybierz najbardziej charakterystyczne dla niej lub dla niego pozy oraz mimikę twarzy. Trening przed lustrem czyni cuda – możesz dzięki temu zobaczyć, jak wyglądasz w konkretnej pozie lub czy przerażający wyraz twarzy, jaki sobie wyobrażasz, naprawdę wygląda tak groźnie na żywo. Wtedy możesz jeszcze skorygować błędy w pozowaniu, unikając w ten sposób nieudanych zdjęć na sesji.

2. Zbierz inspiracje do zdjęć

Niezwykle przydatne jest zebranie inspiracji do sesji zdjęciowej. Może być to na przykład seria grafik oddających klimat świata, z którego pochodzi twoja postać. Szczególnie polecam wybranie sobie ilustracji, które przedstawiają postać w różnych pozach i miejscach – będzie je można potem odtworzyć na sesji, gdy tobie i twojemu fotografowi zabraknie pomysłów na ujęcia. Dobrym pomysłem jest też przeglądnięcie zdjęć innych cosplayerów przebranych w ten sam kostium lub wykonanych w podobnym klimacie jak twoja bohaterka lub bohater. Dzięki temu możesz się naprawdę fajnie zainspirować pracą innych osób i w ten sposób stworzyć jeszcze lepsze i bardziej różnorodne zdjęcia!

3. Skontaktuj się z fotografem

Na konwentach możesz spotkać wiele osób, które będą miały przy sobie aparat i zrobią ci kilka pamiątkowych zdjęć. Jeżeli jednak zależy ci na dłuższej, profesjonalnej sesji zdjęciowej, w tym celu należy poszukać odpowiedniego fotografa. Możesz kontaktować się z nimi np. poprzez media społecznościowe. Warto przejrzeć wcześniej internetowe portfolia fotografów, aby upewnić się, że ich styl wykonywania zdjęć pasuje do twojej wizji sesji. Większość profesjonalnych fotografów uzależnia wysokość opłaty za swoją pracę od liczby oddanych zdjęć. Na grupach typu „Fotografia Cosplayowa" na Facebooku możesz spotkać też wiele osób początkujących, które z chęcią będą z tobą współpracować bezpłatnie.

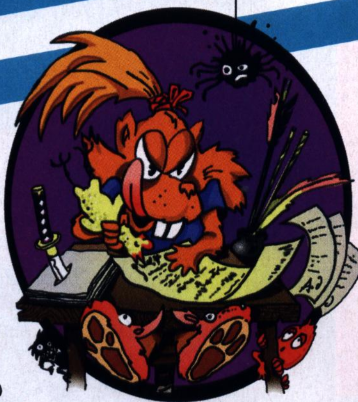
4. Wybierz mądrze miejsce do zdjęć

Dobrze dobrana miejscówka do zdjęć to kluczowa część sesji! Jeżeli seria, z której pochodzi bohaterka lub bohater, rozgrywa się np. w kosmosie, to raczej nie będzie do niego pasować las (chyba że historia wyraźnie do tego nawiązuje). I nie musisz wcale przejechać przez pół Polski, aby dotrzeć do wymarzonego miejsca na sesję zdjęciową. Bardzo często możemy zrobić fotki w najbliższej okolicy – wystarczy przemyśleć konkretne ujęcia, tak aby ukryć mankamenty tła, wydobywając jednocześnie interesujące nas elementy. Istotne również jest wcześniejsze upewnienie się, że miejsce w którym chcemy przeprowadzić sesję nie jest objęte ograniczeniami lub zakazami wykonywania zdjęć. Jeśli bowiem pojawimy się na czyjejś posesji bez wcześniejszych ustaleń, obładowani sprzętem fotograficznym, może dojść do nieprzewidzianych sytuacji, które uniemożliwią nam zrealizowanie sesji. Dlatego warto wcześniej uzyskać pozwolenie, np. wysyłając maila z zapytaniem.

5. Pamiętaj o bezpieczeństwie!

Sesja zdjęciowa to fajna przygoda, ale też pociąga za sobą pewne zagrożenia. Pamiętaj, żeby nigdy nie chodzić w miejsca niedozwolone i niebezpieczne, np. zawalone budynki, place budowy, dachy, górskie skarpy (np. planując siadanie na krawędziach) – nie warto ryzykować życia dla paru fotek! Dobrą cosplayową fotkę można zrobić praktycznie wszędzie, liczy się kreatywność. Ponadto jeżeli pierwszy raz udajemy się na zdjęcia z nieznaną nam osobą, warto zabrać ze sobą znajomą/znajomego, który dodatkowo nie tylko pomoże nam przy przysłowiowym trzymaniu lampy, ale też będzie pomocny, gdy poczujemy się niekomfortowo podczas sesji. Jeżeli płacisz fotografowi za pracę, koniecznie naciskaj na umowę zakupu. Nigdy nie płać z góry pełnej kwoty – zamiast tego zaproponuj zaliczkę. Czyli, podsumowując: wszystko dokładnie sprawdź i zaplanuj, a efekt końcowy wynagrodzi ci twoje trudy!

KSK KAWAII SKRZYNKA KONTAKTOWA

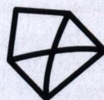




Rys. Akaa

Kawaii Facebook.





Wygląda na to, że wakacje was rozleniwiły i znowu obijacie się z pisaniem listów do KSK. Na szczęście nie dotyczy to wszystkich. ☺ Poniżej kolejna porcja fanowskich przemyśleń na tematy wszelakie, bawcie się dobrze i – korzystając chociażby z nadchodzącej świątecznej przerwy – piszcie i twórzcie!

COŚ WIĘCEJ

Swoją przygodę zarówno z m&a, jak i Krajem Kwitnącej Wiśni, rozpoczęłam w wieku trzynastu lat. Potem miałam momenty, gdy porzucałam na jakiś okres swoje zainteresowanie, a po jakimś czasie znowu powracałam. Ostatnia przerwa była bardzo długa, praktycznie zapomniałam o japońskim komiksie i animacji. Aż... okazało się, że w mieście obok jest sklep z tego typu asortymentem. Zaczęłam kupować tam mangi; nabywałam najpierw tylko pierwszy tom, jeśli spodobał mi się, przybywałam po kolejne. (...) Dzisiaj mam dwadzieścia pięć lat. Na początku tego roku nabyłam swój pierwszy numer Kawaii. Słyszałam co prawda już o tym magazynie, ale jedynie tyle, że istnieje i jaką porusza tematykę. I muszę przyznać, że czytając recenzje, zrozumiałam, że moje dotychczasowe odbieranie nie tylko historii zawartych w m&a, ale również innych aspektów, było po prostu... płytkie. Tak, wcześniej chłonęłam japońskie produkcje, ale... patrzyłam na nie, co tu owijać w bawełnę – powierzchownie. A Wy nauczyliście mnie, jak czytać mangę i oglądać anime. Na co zwracać uwagę, by nie tylko śledzić fabułę, ale patrzeć przez pryzmat innych części składowych danej produkcji. I bardzo się Wam to chwali. Potraficie rozpisać się rozlegle, zwracając uwagę na wszystko, co dotyczy danego tytułu. Zrozumiałam, że zarówno manga, jak i anime, to nie tylko śledzenie losów bohaterów, czy też samej fabuły. Japoński komiks i japońska animacja to coś więcej. To coś bardzo wartościowego. A Wy mi to uświadomiliście i chwała Wam za to.

Dzisiaj z tej trzynastoletniej dziewczynki, która swoje pierwsze anime (Elfen Lied) i swoją pierwszą mangę (Paradise Kiss) oglądała/czytała z mieszanymi uczuciami (...) nie pozostało nic. Tak – dopiero potem wdrożyłam się w swoje nowe zainteresowanie, z czasem zaczęłam to lubić jeszcze bardziej, ale niestety, wciąż odbierałam te historie jak dziecko, które ma prawo jeszcze nie rozumieć wspaniałości japońskich produkcji. To znaczy rozumiałam fabułę i inne aspekty, ale czegoś tam brakowało. Czegoś, czym wzbogacone są Wasze recenzje. Nawet, jeśli opisujecie produkcję, której gatunek niezbyt mi odpowiada, i tak się w tym tekście zaczytuję. Wy pokazujecie, że każda (produkcja) ma w sobie to „coś", co sprawia, że m&a to coś uniwersalnego. Ponadczasowego. Prośba: nie porzucajcie tego, co robicie, bo odwalacie kawał dobrej roboty. Ponadto fajnie, że piszecie o różnych gatunkach. Przykład? Dzięki Wam moim ulubionym tytułem stało się Perfect Blue, anime o którym, o zgrozo, dotychczas w ogóle nie słyszałam. (...)

Ewangelina

>>> Dziękujemy za sympatyczny list. Cóż, odkryłaś to, co odkryli przed Tobą polscy fani już w latach 90. – japońska popkultura to nie tylko fajne opowiastki, to styl życia, który każdej osobie, bez względu na wiek i zainteresowanie, może dostarczyć wiele cennych doświadczeń. I tworząc ten magazyn, staramy się między innymi właśnie to uświadamiać. Jak widać na Twoim przykładzie – całkiem skutecznie. Dzięki i pozdrawiamy!



Rys. Piotr Biały

PLAKAT JAKO OKUP

W drodze do szkoły często zdarza mi się wchodzić do supermarketu, aby kupić sobie coś do jedzenia. Zwykle nie rozglądam się w sklepie, ponieważ jestem bardzo oszczędny i kupuję tylko bułkę na drugie śniadanie. Ze względu na długą kolejkę postanowiłem przejrzeć półkę z prasą. Od razu rzucił mi się w oczy magazyn Kawaii, bardzo się zdziwiłem oraz ucieszyłem, że można kupić go w takim miejscu! Zwykle musiałbym zamówić magazyn przez internet, tak jak to robię z mangą, gdyż mieszkam w małej miejscowości, a i pewnie długo bym się zastanawiał nad zamówieniem z powodu dość drogiej wysyłki. Tak mnie ten magazyn zaciekawił, że przez całą biologię (2 lekcje) nie mogłem oderwać od niego oczu, aż w końcu został mi zabrany przez nauczycielkę, która – jak się później okazało – zabrała jeden plakat ;D jako „opłatę" za zwrócenie magazynu. Pewnie nieraz jeszcze sięgnę po Kawaii!

Piotr „Pietraskuu" W.

>>> Ależ sięgaj, tylko nie zapomnij wcześniej schować plakatów! ☺ A tak swoją drogą: jesteś pewien, że to robota nauczycielki? Może przypadkiem kupiłeś egzemplarz bez plakatu? Warto zwracać na to uwagę przy zakupie. ☺

PRZYPADEK?

Trochę głupio mi przyznać, ale jeszcze tydzień temu nie miałam pojęcia o istnieniu waszego magazynu. I choć otaku jestem od jakichś 7 czy 8 lat, to pierwszy raz się spotkałam z czymś takim. Przypadkowo weszłam do najbliższego Kolportera w celu zakupienia gazety z opowiadaniami detektywistycznymi. Od 2 tygodni leżałam w łóżku zmożona chorobą i dosyć miałam tego gnicia pod pościelą i ciągłego oglądania telewizji. Stałam właśnie przy stoisku, gdy gdzieś za jakąś gazetką zauważyłam te „chińskie znaczki". No, to z ciekawości je wyciągnęłam. Natrafiłam na ostatni (przypadek?) egzemplarz Kawaii. Postanowiłam go szybciutko zakupić. I nie żałuję! (...)

Wiktoria „Hiena" F.

>>> My też nie sądzimy, aby to był przypadek. Alfred dobrze się spisał. ☺

JUŻ NIE MOGĘ SIĘ DOCZEKAĆ

Jestem od dziecka wierną fanką anime. Moim pierwszym anime było Naruto. Obecnie jestem rozmarzoną nastolatką, która każdą wolną chwilę poświęca na anime. Od dawna brakowało mi czegoś takiego jak ten magazyn! O istnieniu Kawaii dowiedziałem się dopiero teraz i bardzo tego żałuję... W sklepie przyciągnęła mnie okładka Tate no Yuusha no Nariagari (numer 49). Jest to moje ulubione anime z rodzaju światów alternatywnych. Ale wracając do tematu... W magazynie od razu spodobał mi się przegląd anime. Jest przejrzysty i schludny no i od razu wiadomo o co w danym anime chodzi. Byłam też pozytywnie zaskoczona znajdując w tej rozpisce chińskie produkcje, które do niedawna były raczej anonimowe. Sam kącik KSK też mi się bardzo podoba. Czytając wasze odpowiedzi nieraz się zaśmiałam (a w szczególności na myśl o tańcu na biurku drogiego pana naczelnego^^). Na plakaty mam jedno określenie... Cudowne!! Od razu je powiesiłam (·00·). Na pewno kupię następny numer, którego już nie mogę się doczekać!

Maika

>>> My również nie możemy się doczekać kolejnych numerów, bo mamy mnóstwo pomysłów i ciekawych materiałów, które tylko czekają na publikację. ☺

INSPIRUJĄCY MAGAZYN

(...) Od dłuższego czasu miałam zamiar napisać do was emaila o tym, jak bardzo inspirujący jest wasz magazyn. Naprawdę bardzo dużo dowiedziałam się o najnowszych anime i cosplayu, co naprawdę przydało mi się na tegoroczny Pyrkon w Poznaniu. Uwielbiam też czytać Bajki Dziadka Darka, które potrafią naprawdę wciągnąć. Słyszałam, że wasz magazyn ukazywał się już kiedyś, jednak nie miałam okazji się o tym dowiedzieć, gdyż jestem z rocznika 2004. Pozdrawiam całą redakcję Kawaii!

Julia »yuriio_nice«

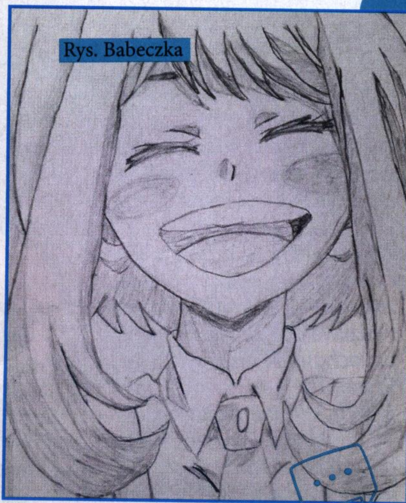
>>> Dzięki, my również Cię pozdrawiamy! I na Pyrkonie też byliśmy! ☺

KOCHAM WAS

Kawaii zmieniło moje życie. Mój tata przyniósł mi mój pierwszy numer (48) i od tamtej pory regularnie kupuję ten wspaniały magazyn. Kawaii nie da się nazwać „zwykłym magazynem". Dla wielu ludzi to jest przełom w życiu, tak jak dla mnie. To coś niezwykłego, pięknego. Zakochałam się od razu. Mam 11 lat i dla mnie to jest pierwsze zetknięcie z kulturą japońską. Kocham was i nigdy nie opuszczę. (...)

Ayamo Aishi

>>> Też pamiętamy swoje pierwsze zetknięcie z japońską (pop)kulturą. To daje niezłego „pozytywnego kopa". Witamy wśród miłośników japońskiej popkultury! ☺


Rys. Babeczka

KWESTIE PREZYDENCKIE

Na początku pogratuluję powrotu Kawaii, z którego bardzo się cieszę. Jesteście jak feniks, który powstał z popiołów. Moje pierwsze spotkanie z magazynem Kawaii miało miejsce kilkanaście lat temu całkiem przypadkiem. Bo moje zainteresowanie mangą i anime zaczęło się od Sailor Moon, która leciała na Polsacie. Nawet pamiętam mój pierwszy obejrzany wtedy odcinek. Potem moje wprawne oczka wypatrzyły Kawaii i zakwitła miłość od pierwszego wejrzenia, która trwa do dziś. W swojej kolekcji mam wszystkie numery Kawaii (łącznie z wydaniami specjalnymi), kalendarz Kawaii, Mangazyn i wiele innych rzeczy związanych z anime i mangą. Od tamtej pory moja wiedza na temat m&a ciut się powiększyła. A tematyka mang czy anime, które czytam, czy też oglądam, jest różnorodna np. sportowe, kulinarne, hentai i wiele innych w różnych językach. (...) P.S. Chomik Alfred na prezydenta! :)

E.J. Frodsnim

>>> Przekażemy mu tę sugestię, chociaż to może narobić niezłego bigosu, bo Alfred od lat czyha na stanowisko naczelnego i może to uznać za zachętę do zintensyfikowania podstępnych działań (takich jak wplatanie gumowych kurczaków w szprychy jego roweru). ☺

NAZBIERANE PRZEMYŚLENIA

Po raz pierwszy piszę do Kawaii, choć mam prawie wszystkie numery. (...) Nazbierało mi się przez te wszystkie lata. Fascynacja japońskimi komiksami trwa u mnie już ponad 20 lat, a to spory kawałek mojego życia. Gdy sobie uświadomiłam jak to długo, zaczęły mnie nachodzić różne myśli i wspomnienia. Nie da się ukryć, że manga mocno odcisnęła się na moim losie. Najpierw czytałam czyjeś historie, potem wymyślałam, rysowałam i pisałam własne opowieści. Tworzenie jest ważną częścią mojego życia. Bardzo lubię komiksy (od małej dziewczynki czytam Kajko i Kokosza, Tytusa, Romka i Atomka, czy komiksy pana Baranowskiego;), ale mangowe historie mają w sobie coś wyjątkowego. Cudowne szaleństwo, które porywa i często pomaga naładować akumulatory, by poradzić sobie z szarą, nudną rzeczywistością. Lubię, gdy autor dzieli się ze mną (i oczywiście z innymi czytelnikami;) swoim światem, pasjami, lękami lub obsesjami. Mangi bywają bardzo osobiste, wręcz intymne i to mi się w nich najbardziej podoba.
Przez te ponad dwadzieścia lat sporo się zdarzyło na naszym mangowym rynku. Pojawiały się i znikały wydawnictwa. Liczba i różnorodność wydanych tytułów jest naprawdę spora. Mnie najbardziej cieszą klasyki: Ranma 1/2, Inuyasha, Dragon Ball, Czarodziejka z Księżyca, Alita, Lady Oskar, czy mangi Osamu Tezuki. To niesamowite opowieści, a jak się człowiek cieszył, gdy czytał kolejne tomy... ehhh... Już rzadko kiedy się tak czuję podczas lektury, ale ciągle szukam swojego najulubieńszego mangaki lub serii. ;) Kilka rzeczy z naszego podwórka mnie intryguje, na przykład dlaczego do tej pory nie wydano u nas mangi o Nausice? Ale ponieważ to epicki komiks, może jeszcze poczekać na polską odsłonę. Ja na nią będę wiernie czekać. Ciekawi mnie też, czy powstały jakieś „poważne", analizujące to zjawisko w Polsce, prace licencjackie, magisterskie albo i nawet doktoranckie. Powstały?

>>> Tak, z tego, co nam wiadomo, powstały i wciąż powstają.

Przez te lata kilkunastu zdolnych polskich rysowników i rysowniczek wydało swoje komiksy wzorowane na mangach. Bardzo dużo też takich komiksów pojawiło się w Internecie. Podoba mi się taki rozwój rodzimego środowiska, choć jest dość powolny. Za to zachowanie fanów mangi chwilami bardzo mnie bawi. Niektórzy zachowują się jak rozgrymaszone primadonny i prześcigają się w wybrzydzaniu (a to nie podobają im się czcionki, a to okładki, czy inne „detale", a ja tylko czekam, kiedy zaczną sugerować wydawcom, by ci naciskali na japońskich twórców, aby wprowadzali zmiany w swoich pracach: postaciach, fabule, czy dajmy na to, układzie kadrów;). Mnie to


Rys. Akaa

śmieszy, ale wydawcom chyba nie jest do śmiechu, bo przecież nie da się zadowolić wszystkich. (...) Ja się cieszę, że nadal mangi budzą we mnie różnorodne emocje, to mnie naprawdę pociesza. (...) Pozdrawiam ekipę Kawaii i kończę apelem do twórców. Łapcie za ołówki, pisaki, klawiatury oraz myszki i mocno je trzymajcie! Ktoś musi dodawać kolorów i odrobinę szaleństwa temu czasem smutnemu światu. ;)

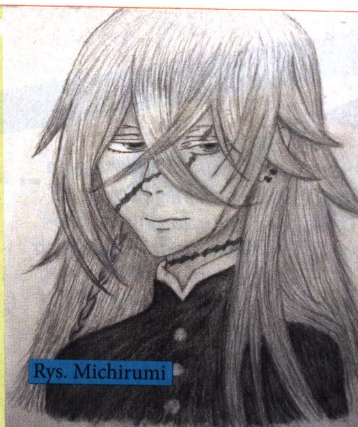
El-e

>>> Dziękujemy bardzo za podzielenie się swoimi przemyśleniami. Myślimy, że twórców nie trzeba zachęcać do tworzenia – przecież to właśnie leży w ich naturze. Ale jednocześnie przyłączamy się do apelu, bo pozytywnych doświadczeń nigdy za wiele. ☺

ARCHIWALIA I PRENUMERATA

Na początek chciałbym wyrazić swoje uznanie dla pomysłu (reaktywacji) magazynu dla miłośników mangi i anime. Myślę, że to świetny sposób na popularyzację tej w sumie dość popularnej niszy kulturalnej na naszym polskim podwórku. W dobie internetu jest dużo łatwiej o dostęp do bieżących produkcji anime czy mang, choć niewątpliwie poważną zaporą jest bariera językowa. O japońskim nie wspomnę, ale nawet użytkowy angielski bywa bardzo skomplikowany, jeśli chodzi o słownictwo i właściwe zrozumienie. To powoduje, że nie zawsze wiadomo po co sięgać, żeby nie tracić czasu, czy się po prostu nie frustrować. Czasopismo jako przewodnik tym bardziej się przydaje, gdy mamy całą masę produkcji. I nie zawsze wiadomo na czym warto się aktualnie skupić. Chociaż mały przytyczek dla was, że tej treści przewodnika trochę jednak za mało jak na jeden numer. Albo inaczej: raz na 3 miesiące te 100 stron nie zapewnia komfortu o jakim pewnie większość z miłośników anime marzy. No, ale może to się zmieni – gabaryty numeru, albo częstotliwość wydawania?

>>> Tego typu decyzji nie podejmuje redakcja, lecz wydawca. ☺ A ten z kolei podejmuje decyzje na podstawie wyników finansowych. Innymi słowy – to Czytelnicy głosują swoimi portfelami i ostatecznie decydują o tym, jak często i w jakiej formie mamy się ukazywać. Zdradzimy jednak (to tak w ramach gwiazdkowego prezentu), że pracujemy nad tym – to nasz kawaii plan na rok 2020! ☺


Rys. Michirumi

Jednak piszę do was z innym z pytaniem. Interesuje mnie zdobycie pierwszego numeru Kawaii po reaktywacji. Chodzi mi o numer z ubiegłego roku (46). Niestety nie miałem okazji kupić go na bieżąco, a moje próby zdobycia go na jakichś aukcjach internetowych jak na razie nie przynoszą rezultatów. W ogóle interesują mnie też ogólne warunki ewentualnej prenumeraty waszego pisma. Mieszkam w mieście, które do najmniejszych nie należy, ale jednak zdobycie na czas/w ogóle! nowego numeru potrafi przysporzyć komplikacji. Prenumerata być może byłaby ciekawym rozwiązaniem.

Grzegorz

>>> Zgadza się, że prenumerata jest wygodnym rozwiązaniem, jednak na dzień dzisiejszy wydawca nie podjął decyzji o aktywizacji takiej opcji. Jeśli to się stanie, natychmiast i bardzo wyraźnie Was o tym poinformujemy. Tymczasem przypominamy, że nasz magazyn można również zamawiać wysyłkowo (bieżący numer) na stronie Empiku, natomiast archiwalia odkupić od innych czytelników lub dowiedzieć się, gdzie w Twoim mieście można nabyć starsze numery. W tym celu warto popytać w sieci, np. na naszym fanpage'u (odnośnik w postaci qr kodu znajduje się na wstępie KSK). ☺

RYCERZE NOSTALGII

Wywodzę się z pokolenia ortalionu i gumy TURBO, z czasów przyklejania nosków klonowych na noski prawdziwe, z czasów odbijania piłek tenisowych o chropowate szczyty bloków. Z pokolenia „chińskich bajek", jak to się wówczas mówiło na pochłaniane niczym YOGO Wafle produkcje RTL7 i Polonii 1. Pamiętam te emocje, kiedy już za moment w domowym kineskopie miał się ukazać nowy odcinek Dragon Balla, Yattamana, Magicznych Wojowników, Wojowniczek z Krainy Marzeń, czy – przede wszystkim – Rycerzy Zodiaku. Jak to się stało, że akurat drużynę Ateny pokochałam najbardziej, nie wiem. Zapewne zagrało połączenie chłopaków w zbrojach, smutnych, często tragicznych historii, pięknej muzyki i wtrętów z najróżniejszych mitologii. Dla mnie nie było niczego lepszego. A że zawsze wolałam „latać z pałaszami" niż czesać lalki, przy czym jednak wykazywałam niezdrową wręcz wrażliwość na mało wrażliwe otoczenie, momentalnie pokochałam zielonowłosego Szena. Tak jest, „Szena". O tym, że Szen był Shunem dowiedziałam się uhuhu! lata później. W każdym razie od tamtej pory dwa łańcuchy choinkowe były moimi łańcuchami Andromedy, a nawet najlżejszy wietrzyk na balkonie stawał się Niebiańską Burzą. Najbardziej lubiłam odcinki, gdzie występował zielonowłosy lub jego wieczny wybawiciel, starszy brat, zatem pojedynki z Rycerzem Panny, Rycerzem Ryb, Mime'm i Sydem były dla mnie świętością. Przychodnikowe róże przestawały być zwykłymi kwiatami, a melodię wygrywaną przez rudego wojownika Hildy rzępoliłam na jednej strunie akustycznej gitary. (...) Jakiś czas temu Wszechmocny Netflix udostępnił serial Saint Seiya: Lost Canvas. Zobaczyłam „Seiya" i pomyślałam: „O, to akurat kojarzę!". Jako że znałam konwencję, świat wykreowany, mogłam przystąpić do powyższego anime bez obaw. To był, powiedzmy, „swojak". Mimo iż Lost Canvas nie zostało, póki co, dokończone, z marszu przywołało wszystkie pozytywne emocje z dzieciństwa. Ale tym razem odbiorcą był człowiek o wyrobionym już jako tako guście, o konkretnych oczekiwaniach fabularnych. Bo nic, NIC tak nie pociąga mnie w tekstach kultury jak dobra historia i sprawnie wykreowane postaci. A Lost Canvas obudziło te pragnienia względem fabuł animowanych. Co się jednak wydarzyło, że od zeszłego roku nie gadam o niczym innym, jak o Rycerzach..., nie piszę o niczym innym, jak o Rycerzach..., na nic bardziej jak na Rycerzy... nie czekam? (...) Otóż wzruszyłam się losem Asmity, Złotego Rycerza Panny i powiedziałam mojemu mężowi: „A wiesz, że jego kanoniczny odpowiednik, Shaka, to był dopiero badass!". Tyle jeszcze pamiętałam – jako przerażona dziewczynka oglądałam sceny, kiedy Ikki z Shaką walczył, te nienaturalne odgięcia ciała podczas zabieranych Feniksowi po kolei zmysłów robiły wrażenie, zwłaszcza, że przecież wiele mocniejszych scen francuska cenzura nam niełaskawie zabrała.


Rys. Megumi

Od tej wspominki do chęci odświeżenia sobie kanonu był jeden krok. Co więcej, zdałam sobie sprawę, że nie znam kompletnie części „Hades", a jedynie trzy serie wyemitowane przez rodzimą telewizję. Tym bardziej zapowiadało się ciekawie. Może mogłam tego uniknąć, miałabym teraz więcej czasu na czytanie czy granie po pracy. A tak piszę rozdziały fanfików długości prac licencjackich, popijając z kubka ozdobionego wizerunkami Złotych Rycerzy. Ale do rzeczy. Chciałabym się podzielić z Wami przemyśleniami laika. Laika, bo też terminologią specjalistyczną operować nie będę. Nie znam się na mandze i anime. Ale znam się nieco na Rycerzach Zodiaku. I być może ktoś się uśmiechnie, komuś poprawi dzień ten wpis o elementach, jakie dostrzegł dorosły fan wojowników Ateny. Zatem zapalcie swoje cosmo i... ikuzo! (...) Gdyby ktoś z Was chciał porozmawiać o Rycerzach Zodiaku, piszcie śmiało (k.gielicz@wp.pl). Chętnych zapraszam też do lektury mojego fanfika (Mrok, który zostanie – na fanfiction.net). (...)

Katarzyna Gielicz-Kłudkowska

>>> Dziękujemy za fascynujący wstęp do przemyśleń na temat tego klasyka (wstęp, bo całość jest tak obszerna, że nie starczyłoby nam całego KSK!), jeśli więc chcecie poznać ciąg dalszy tej fanowskiej analizy, wiecie, do kogo się zwrócić. Miłych dyskusji!

Wesołych świąt, szczęśliwego Nowego Roku i do zobaczenia w styczniu 2020! (nie sugerować się smutną minką poniżej) ☺


Rys. Klaudia Jesa


© REKI KAWAHARA © 川原 礫／アスキー・メディアワークス／SAO PROJECT
SWORD
ART ONLINE
Artykuł na stronie 44.